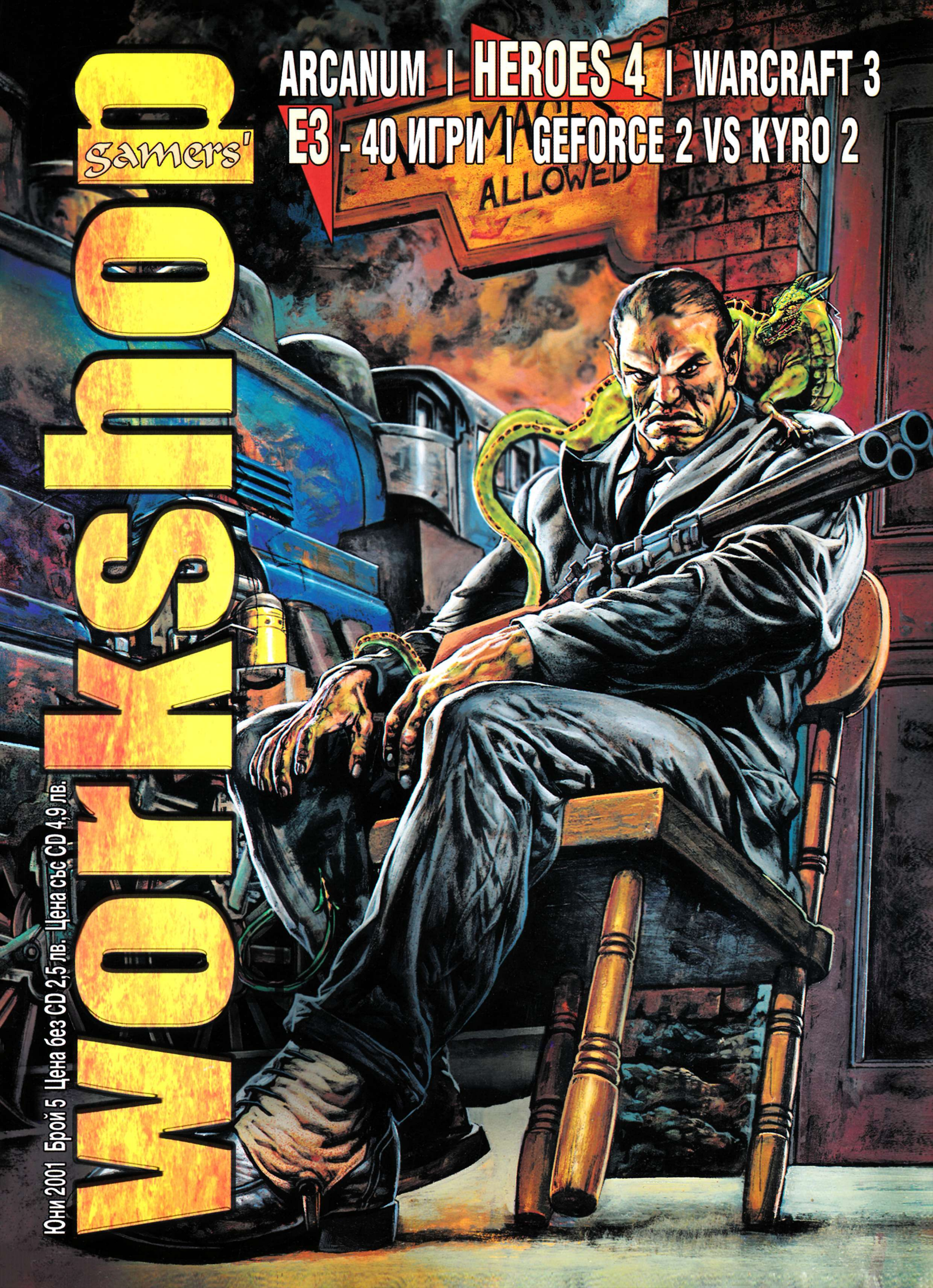
PC Gamers' World

ARCANUM | HEROES 4 | WARCRAFT 3

E3 - 40 ИГРИ | GEFORCE 2 VS KYRO 2



Юни 2001 Брой 5 Цена без CD 2,5 лв. Цена със CD 4,9 лв.

ЦАПК ПРОГРЕС ОООД е дружество, сертифицирано по стандарт БДС EN ISO 9001:1996, дистрибутор на Dell от 1990г. с повече от 4000 инсталации и сертифициран доставчик на Microsoft решения по програма MCP - Microsoft Certified Partner.

Dell вече е компанията N1 в света по продажби на компютърни системи

МАРКОВИ КОМПЮТРИ ЗА ИСТИНСКИ ИГРАЧИ

Dell Dimension L700c

927$

/цена без ДДС/

Intel® Celeron™ 700 Mhz with 128K cache
64MB SDRAM
20GB Hard Disk Drive
Intel® i810 Direct AGP Video with 4MB VRAM
48x internal CD-ROM drive
Creative Labs SB 64v Sound Card
Dell Stereo Speakers
10/100 Mb Network Card
Slimline Keyboard & Microsoft PS2 Intellimouse
Microsoft Windows 98 & Microsoft Works Suite 2000
17" Dell Value FST Monitor

Персоналните компютри Dell са с оригинални операционни системи Microsoft Windows
http://www.microsoft.com/piracy/howtotell

Произведен по стандарт ISO 9001
1 година БЕЗПЛАТЕН Интернет
3 години гаранция валидна за Централна и Източна Европа Близкия Изток и Африка
+CD английско-френско-немско -руско-български речник на стандартизираните термини по информационни технологии

pentium®!!!

Dell Dimension 4100

1455$

/цена без ДДС/

Intel® Pentium® III 933 Mhz with 256K cache
128MB SDRAM
20GB Hard Disk Drive
32MB NVIDIA 15 GeForce 2 GTS Videocard
48x internal CD-ROM drive
Creative Labs SB Live Value 1024 Voice Sound
Altec Lansing ACS 340 Speakers
10/100 Mb Network Card
Slimline Keyboard & Microsoft PS2 Intellimouse
Microsoft Windows 98 & Microsoft Works Suite 2000
17" Dell Monitor

От ЦАПК "Прогрес" ООД
Офис: София 1574, ул. "Шипченски проход" 69А
За кореспонденция: София 1113, п.к. 112
Тел.: 02/705-257, 02/702-119 **Тел./факс** 02/973-38-53
Сервиз: 02/704-159, 709 111
e-mail: cadrd@progress.bgnet.bg; **web:** http://progress.bgnet.bg

Сервиз и продажби
Центрове за висококвалифицирана помощ
Благоевград - INFOTECH GSM 088/560-835, 032/455-338
София - ПРОГРЕС 02/704-159 **Бургас** - ИНФОСТАР 056/683-087
Варна - ВИЗИКОМП 052/600380 **Пловдив** - ДАНИНА-Г 032/631 251
Русе - ЛИНКСИС 082/226-519 **В.Търново** - ПРИМ ВТ 062/642-926
Плевен - EIB Soft 088 336-246 **Ст. Загора** - ИНТЕРНЕТ ГРУП 042/601-101
Добрич - "Визикомп Добрич" 058/2 62 57

Intel Pentium III е търговска марка или регистрирана търговска марка на Intel Corporation или нейните филиали в Съединените Щати и други страни.
Dell, логото на Dell и Dimension са регистрирани търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft, Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft.
Показаните изображения служат само за илюстрация и са взети от www.dell.com

съдържание

HEROES OF MIGHT & MAGIC 4

TRIBES 2

DESPERADOS

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

WARCRAFT 3

ALIEN VS. PREDATOR 2

E3

УВОД	8
СТРАТЕГИИ	10
ИКОНОМИЧЕСКИ СИМОВЕ	21
ЕКШЪН ПРИКЛЮЧЕНИЯ	22
ЕКШЪНИ	24

ПРЕДВАРИТЕЛНО

ARCANUM	30
HEROES OF MIGHT & MAGIC 4	36
WARCRAFT 3	40

РЕВЮ

TRIBES 2	44
DESPERADOS	48
TROPICO	52
STUNT GP	56

ОТ КРАК НА КРАК

E-RACER	60
X-COM: ENFORCER	61
AKIMBO: KUNG FU HERO	62
RUNE: HALL OF VALHALLA	63
LONDON THAMES RACER	64
GOLF RESORT TYCOON	65

И ОЩЕ...

КЛУБОВЕ	5
ЗАГАДКАТА НА GW	6
НОВИНИ И КОНКУРС	7
ПИСМА	66
ВИДЕОКАРТИ	68
BEST OF WEB	70
КРАЙ НА СМЕТКИТЕ	72
WEB ИГРИ	73
ПЕЙДЖЪРИ	74

СПИСАНИЕ
"Gamers' Workshop"

Редактори:
Диян Димитров
Илиян Илиев

Дизайн:
Иван Христов

Реклама:
Юлиян Калдерон
Александър Гранчаров
Благомир Петров

Специални Проекти:
Красимир Семерджиев
Евгений Тенев

Издател:
"Уъркшоп Груп" ООД
Адрес:
София 1000, ул. "Тен. Гурко" N34 бх.2 ет.2
Телефони:
02/980-68-29, 980-72-45
e-m@il: workshop@netbg.com
www: www.workshop.netbg.com
Основен разпространител:
"Дженевра" ООД
Телефон: 02/46-43-93
Печат:
"Делта +"
Телефон 032/63-06-42

Автори:
Александър Александров - Alex III
Александър Бакалов - Snake
Апостол Апостолов - Chappy
Благомир Петров - FonManiac
Диян Димитров - Freeman
Добрин Йорданов - Goodman
Евгений Тенев - Dimensin
Елена Костадинова-Щих - Elexis
Иван Христов - uRKO
Илиян Илиев - Whisper
Петко Рангелов - SaintP
Юлиян Калдерон - Groover
Янчо Райков - Kmeta

Здравейте, днес ще съм кратък.

Здравословни проблеми ме държат далеч от вдъхновението. Както вече сами сте видели от корицата, основният акцент в броя е паднал върху E3. Всъщност темата се оказа толкова обширна, че не ни стигнаха страниците, затова в следващото издание на Gamers' Workshop очаквайте продължение - най-интересното представено от ролевия жанр, както и още няколко други любопитни неща. В него отново ще ви информираме и за "секретните" проекти на гейм компаниите, за разкриването на които поредния агент 00 отдаде живота си. Мир на праха му, ще остане завинаги в сърцата ни.

Така. По-нататък. Играта на броя. За първи път пишем статия по бета версия. За оправдание мога само да кажа, че въпросната бета съдържа цялата игра и дава чудесна представа за нея. Забележете, казах БЕТА версия, а не демо! Любовта на Whisper към RPG-mata е пословична и всеизвестна, както и педантичността му в поясняването на всеки детайл, така че ще можете да надникнете в дълбокия разрез, който той и е направил, за да ви я представи.

Още по-нататък - "първото истинско ревю" на Tribes. Няма прочетени в нета рецензии, няма алабалистика и нищо не казващи параграфи. Две нощни мрежи, организирани специално за играта в клуб "Сан Марино" в Люлин (наши добри приятели, на които сърдечно благодарим за предоставените прекрасни условия), както и много допълнително игрално време отделено за разучаване на тънкостите ѝ, позволиха на Алекс да напише една добра и авторитетна статия. Моите лични наблюдения от Tribes 2 са, че тя е един безумно як отборен купон, но никога няма да се наложи в клубовете в България защото е много, много далеч от елементарността на всичко останало, зовящо се Team Play в наши дни. Освен това за качествен геймплей са нужни поне по 10 души в отбор.

Друго интересно нещо, което искам да анонсирам и към което ще насоча вниманието на почитателите на CS и Q3 е предстоящия турнир в клуб "Сан Марино" - Стара Загора с награден фонд от $1000 и вход: СВОБОДЕН!, както и протеклият прекрасно организиран турнир в Инферно по Quake 3, демо от финала на който сме ви пуснали на диска. Подробности - някъде в списанието.

Някъде в следващите страници ще можете да се запознаете и с подробности относно инициативата подета от Headoff за организиране в България на квалификации, които да излъчат финалисти за Първите Световни Кибер Игри в Сеул, на която страната ни е поканена да участва и това е една голяма чест и признание за геймърското ни общество.

Това е всичко от мен, ще бързам да се завра в горещата баня преди окончателно да съм се разпаднал от зъзнене. Грип ли е какво е и аз не знам, ама яко ме тресе. Сигурно съм го пипнал по време на последните ни премеждия с колегите. Ех, какво ли на прави понякога човек за професията си.

Всъщност за това ще прочетете в поредната глава от Дневника на един Freeman, озаглавена Дългото Сбогуване.

Приятно четене и до скорошни срещи. Точно така, изразих се правилно - скорошни, но за какво става въпрос разберете сами - някъде в писмата.

Ч-ч-ч-ч-ч-ч-чаааа-о-о!

Freeman

КОНКУРС ЗА РАЗКАЗИ

В редакцията на списанието се получиха много разкази по темата, и честно казано беше доста трудно да се отсее най-доброто. Благодаря на всички, които ни изпратиха творенията си и ако имаше начин повярвайте бихме наградили всеки един получен разказ, но за съжаление това от финансова гледна точка е невъзможно. Всички вие, скъпи участници в конкурса надминахте себе си, но аз съм сигурен, че можете и още. Разказът (със главно Р), дойде от Ямбол а авторът му се казва на Иван Стефанов. Наградата се присъжда именно на него поради факта, че успя последователно да разплаче триЧленното жури на конкурса. Той единодушно и през сълзи бе обявен за победител. Молим го да се обади в редакцията, за да си вземе наградата (оригинален диск на Limp Bizkit) или да посочи адрес, на който да му го изпратим. Разказът ще можете да прочетете на сайта на списанието или на диска в този брой. За съжаление E3 зае доста страници и просто не остана място за разказите. Наред с e-mail-ите с разкази се получиха много писма, за темата на новия конкурс. Честно казано сме приятно изненадани от резултатите: първо място печели "Heroes of might & magic". Така че сядайте маниаци и напишете разказ за великата игра , с който да обърнете света, и с който да накарате тези от вас, които не са я и чували да ѝ станат фенове. Наградата този път ще е оригинален музикален диск по желание (за да се съобразим с вкусовете на читателите) Дали ще е Eminem, Rock hits planet, The black power, New rock generation или нещо друго решавате Вие. Изпращайте готовите си разкази на e-mail: **dimensin@abv.bg** или на адреса на списанието. Срокът този път няма да е конкретна дата, защото при случай на забавяне от страна на печатницата времето за писане на разказ се скъсява много, затова крайна дата за тях е моментът на излизане на новия брой. Изпращайте и предложения за новата тема на конкурса. Успех на всички.

Dimensin

Име на клуба	Град	Адрес	Тел.	№ PC	Конфигурации	лв/час	Екстри
Allien's club	София	ул. "Бачо Киро" 24	9801110	9	Celeron 500, 128 RAM, Voodoo 2000, 17" Sony	1 лв. 1,5 лв.	Direct!
Clan	София	жк. "Надежда", ул. "Кравеник" 3	375505	12	Duron 650, 128 RAM, Voodoo 3000, 15" CTX	1 игри; 1,5 инт.	Direct!
Cyber Zone	София	ул. "Раковски" 149	9866681	15	Duron 950, 256 RAM, GeForce2, 19" Sony	1,3 лв. 5 лв.нощна	Direct!
Diablo	София	бул. "Христо Ботев" 46	9867471	18	Pentium III 650, 128 RAM, GeForce 32 MB DDR	1,1 лв.	Direct!
ElmetNet	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 10-12	650303	10	Pentium II 400, 64 RAM, Voodoo 3, 17" Sony	1,2 игри; 2 инт.	Direct!
fun.club	София	ул. "Чехов" 59	707369	8	Celeron 300, 64 RAM, TNT2, 17" CTX	1 лв. 5лв. нощна	Direct!
Gigs	София	Студентски град, Бл. 16		10	Duron 650, 128 RAM, Voodoo , 15" AOC	0,65/1,3игри 0,9/1,8 инт.	Direct!
Hangar 18	София	Младост 1, блок 26					Direct!
Headoff	София	ул. "Стефан Караджа" 7-Б	9875408	20	Duron 700, 128 RAM, Voodoo 3, 17"	1,2 лв.	Direct!
Inferno	София	Младост 1, търговски център "РЕЯ"	9743891	60	Pentium III 733, 256 RAM, GeForce2GTS, 19" Sony	1 лв.	Direct!
Pc Mania club	София	ул. "Люлин планина" 16	513608	12	Pentium II 400, 64 RAM, TNT2, 17"	0,9 лв.	Direct!
ProGame	София	жк. "Зона Б-5", бл. 7, вх. А	227724	6	Pentium III 533, 128 RAM, Voodoo 2, 17"	1 лв.	Hardell WARP
Ronin	София	кв. "Свобода", ул. "Николай чудотворец" 9	370024	8	Pentium III 533, 128 RAM, Voodoo 2, 17"	1 лв.	Hardell WARP
Style.net	Асеновград	ул. "Цар Иван Асен" 34		20	Pentium II 466, 64 RAM, Voodoo3 2000, 17" KFC	1 лв.; 0,5 НТ	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
The X-files	София	Фондови Жилища бл.203	313085	22	Celeron 500, 128MB RAM, GeForce 2, 17"	1,2лв 4лв/5лв. НТ	Direct!
West	Бургас	в сградата на кино "Септември"		46	Celeron 460, 64 RAM, Voodoo 3, 19" Hansol	1 лв.	Direct!
БулНет	София	ул. "Чумерна" N9	9871122	6	Celeron 500,128 RAM, 15" Monitor	1,3лв.	бар, нон-стоп, Интернет, VIP
Виртуален свят	Бургас	ул. "Вардар" 1		84	Celeron 460, 64 RAM, Voodoo 3, 19" Hansol	1 лв.	Direct!
Катания 99	София	жк. "Хаджи Димитър" ул. "Баба Вида" 2	9454642	35	533-850 MHz, 128 RAM, GeForce TNT2, 17" CTX	1 лв.; 1,5 лв. VIP	Direct!
Киберия	Разград	ул. "Венелин" 24		8	Celeron 466, 64 RAM, Riva TNT2, 17"	1 - игри, 2 - инт.	Hardell WARP
Корубата	Бургас	жк. "Славейков", бл. 59/60	687168	67	Celeron 460, 64 RAM, Voodoo 3, 19" Hansol	1 лв.	Direct!
Маската Z	София	ул. "Стефан Сарафов" 24	9534129	50	Pentium III 667, 128 RAM, GeForce2, 19" CTX	1 лв. 5 лв. нощна	Direct!
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 64	665521	116	Celeron 500, 128 RAM, TNT2-ULTRA, 19" CTX	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Микрофон и мишка	София	подлеза на бул. "България" и "Несторов"		35	Celeron 533, 15"/19"	1 лв.	Hardell WARP
Мрежата	София	подлеза на бул "България" и "Гоце Делчев"		201	Duron 700, 128 RAM, GeForce 2 GTS, 17" CTX	0,99 Игри 3,49 Нощна	Direct!
Сан Марино	София	жк. „Люлин" бл.3 "Захари Стоянов" N17	257014	50	PIII 700Mhz / 128MB Ram / GeForce 2 / 19" CTX	1,2лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Храма	Бургас	ул. "Райко Алексиев" 13	852144	54	Celeron 460, 64 RAM, Voodoo 3, 19" Hansol	1 лв.	Direct!
Южен Кръст	София	зад кино Изток	713761	60	Celeron 733, 128MB RAM,TNT 2, MAG 17"FT	1,5лв. Игри, 5лв. Нощна	Direct!
International	София	Студентски град бл.60 В		10	Celeron 400, 128MB, GeForce2, 17"	1,4лв. 1лв. нощна	Direct!
Zoom	Варна	ул. "Опълченска" 20		13	P II 350, 64 RAM, Banshee, 17"	1,2 игри; 1,5 инт.	
Тъпото	София	ул. "Стара планина" 12		10	P II 350, 64 RAM, Banshee, 17"	1 - игри, 4 - нощна	

First World Cyber Games

В далечната 1986 година в Атина се провеждат първите Олимпийски игри. Дата, белязала годините на следващия век с присъствието на най-големите спортни празници, сплотили около олимпийските идеали националности от цял свят.

И ако споменатата дата се вписа със златни букви в човешката история, то една друга дата и една друга столица са на път да оставят златна си диря в геймърската история.

Сеул 2001. Първите Световни Кибер Игри. Грандиозно събитие, което ще събере под знамената си най-добрите играчи на планетата. Геймъри от цял свят ще доказват класата си и ще защитават националната си чест в един достоен fear play и в общо 6 дисциплини: Quake 3 Arena, Age of Empires - The Conquerors, FIFA 2001, Half-Life: Counter-Strike, Unreal Tournament и StarCraft: Brood War.

С организирането на епохалната инициатива се е заела корейската е-компания ICM, с активното съдействие на Министерството на Културата и Туризма на Корея, както и с подкрепата на други министерства. Освен Гейм Турнирът, ще се проведат Гейм Изложба и Гейм Конференция.

Повече от 400 участника от 36 страни ще се състезават в Турнира, за да определят най-добрите в света в отделните дисциплини.

WCG изложбата ще се проведе в асоциация Kamex (най-голямата изложба за игри в Корея) и ще демонстрират online, PC, видео и конзолни игри.

На Конференцията лидери от геймърската индустрия ще говорят за нейното бъдеще и за техническите умения, включени в нейното поле. Това ще е шанс за професионалисти и геймъри да надникнат директно в бъдещето на цялата гейм индустрия.

Наградният фонд е $300 000.

И сега най-важното:

БЪЛГАРИЯ СЪЩО Е ПОКАНЕНА ДА ВЗЕМЕ УЧАСТИЕ В УНИКАЛНИЯ ФОРУМ.

При това тя е една от първите поканени.

Стратегически партньор на ICM у нас е Headoff G.I.

Headoff G.I. е оторизирана да проведе кфалификационни кръгове за подбор на национални отбори на България за всяка една от дисциплините. Задачите и пълномощията на Headoff G.I. са:

- Като Национален оператор е отговорна за популяризиране на идеологията и културното развитие на Световните Кибер Игри и има правата за бизнес отношенията и възможностите по отношение на WCG на територията на България.

- Да организира предварителните кръгове и национални финали за избора на национални отбори, представящи България на WCG.

ОЩЕ ПОДРОБНОСТИ:

- Състезанията по Quake 3 Arena, Age of Empires - The Conquerors, FIFA 2001, Unreal Tournament и StarCraft: Brood War ще бъдат провеждани индивидуално.

- Състезанието по Half-Life: Counter Strike ще бъде отборно (отбори от по 5 човека) и за Корея ще замине един национален състав от 5 души (плюс един резерва).

- Предварителните кръгове ще се провеждат в седем основни региона: София, Пловдив, Варна, Бургас, Стара Загора, Русе и Враца. Участниците трябва да се записват по места, като всеки участник заплаща еднократно такса от 12 лева за всяка

-Участниците трябва да посочат имената си, псевдонимите, под които ще играят, местоживеене, телефон за връзка, email.

- В проекта влиза провеждането на два предварителни кръга, от които се определят двама участници от регион за финалите в София, където ще бъдат определени участниците в националните отбори, които ще заминат за Корея.

- Записването продължава до 30 юни 2001 г.

- Квалификационни срещи по места - 1 етап до края на юли, 2 етап до края на август. Национален финал и излъчване на национален отбор - октомври

- Още подробностите ще бъдат публикувани в http://wcg.headoff.com

СЪСТЕЗАНИЯТА ЩЕ СЕ ПРОВЕДАТ В СЕУЛ, ЮЖНА КОРЕЯ В НАЧАЛОТО НА ДЕКЕМВРИ 2001.

Quake 3 турнир в Инферно

На 12 Май в клуб Инферно се проведе турнир по Quake 3 с награден фонд 500 лева. Организатори: клуб Инферно и Headoff G.I. Мероприятието премина при безупречна организация. Организаторите се бяха погрижили да осигурят спокойна обстановка и приятна атмосфера за участниците. И за да излезем от сухия, неизразителен тон, ще кажем следното:

Това бе най-културният, най-плавно и дружески протекъл турнир на касапницата наречена Quake 3, който историята познава. Потресаващо добро впечатление направиха учудващата коректност и цивилизованост, както и невиждания наскоро дух на fear play на участниците, дошли не толкова за наградите, колкото от любов към играта и желание да се забавляват. Наградният фонд бе разпределен както следва:

за 1-во място 300 лева.

за 2-ро място 100 лева.

за 3-то и 4-то по 50 лева.

Победител стана

Дениз Мурат.

Очаквайте още издания на този турнир в клуб Инферно, дотогава можете да се полюбувате на демото от финала, публикувано на диска, а също така и да си направите добре сметката :-).

Приятно гледане и до скорошна среща сред базуките и реългъните. Очакваме ви!

ЗАГАДКА

Здравейте,

Нов месец, нов късмет. Този път щастливеца, който ще слуша любимата си музика от CD, подарено от музикален магазин "Роял Блу", се казва Христо Николаев Иванов от Варна.

А ето и решението на загадката, която някои от читателите ни сметнаха за невъзможна:

Задачата е да прекарате четирима човека от единия бряг до другия с помощта на едно фенерче за 17 минути. Първо пресичат двамата, които пресичат реката за 1 и 2 минути (да ги наречем съответно А и Б). Като стигнат от другата страна, Б взима фенерчето и отново прекосява моста. Дава го на В и Г (които прекосяват моста съответно за 5 и 10 минути). Те дават фенерчето на А, който се връща за Б и двамата стигат до другия край. Времето за минаване е 2 + 2 + 10 + 1 + 2 = 17мин.

А ето и следващата загадка:

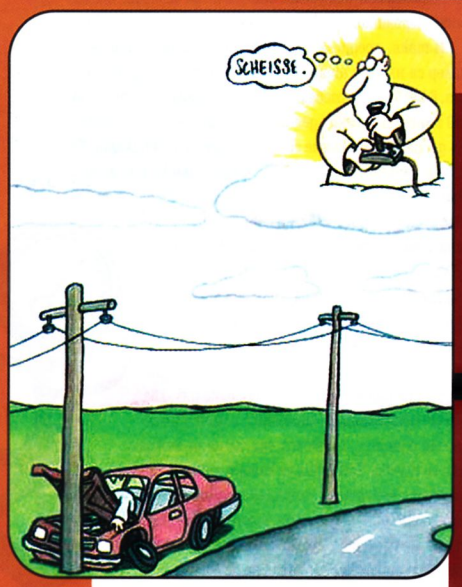
Имате десет торби с пирони и точен кантар. В девет от тях, пироните тежат по 10гр., а в десетата по 9гр. Задачата ви е с едно премерване на кантара (да не се бърка с везна!) да разберете, в коя торба са по-леките пирони.

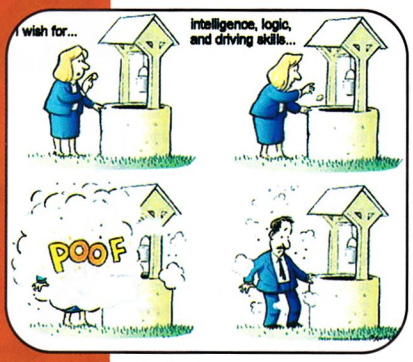
Наградата за този брой е чисто нов Volkswagen Golf 4 1.8Tdi ... упс това май беше за някое друго списание. Да я караме по-скромно - 256MB RAM ще отидат при късметлията, успял да отговори правилно на загадката до 25-ти юни 2001г.

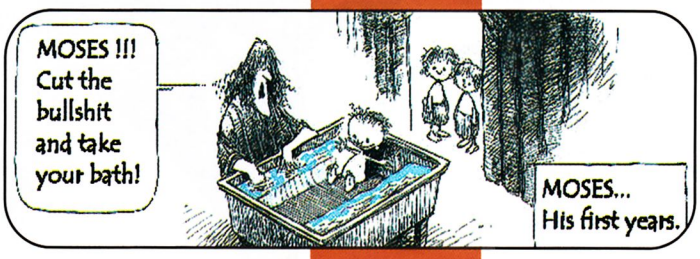
Желаем ви успех!

Изпращайте отговорите си на адрес София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 вх2. ет.2 или на електронната ни поща workshop@netbg.com

НОУ КОМЕНТ!







БИСЕРИ

Вероятността някой да те гледа е пропорционална на глупостта на действието ти.

По-добре да сереш на метено,отколкото да метеш насрано!

Изплюй дъвката в кошчето, да не я изплюя аз!

Сигналът за атака е три зелени изсвирвания!!!

Никой да не се качва в камионите, преди да са дошли!

"Ти си това,на което се правиш,затова внимавай на какво се правиш!"

Кърт Вонегът

"Има много налудничави неща,които могат да се направят,но ние няма да ги направим и все пак е приятно да си ги мислим."

Кърт Вонегът

Ако те хвана още един път без вода в манерката ще ти я сипа в гърба!!!

Хем ме виждаш, че идвам, хем продължаваш да спиш !!!

Сега е тъмно, и може би няма да ме чуете ...

Ааа, и аз много разбирам от компютри. Нали сега е на мода лазерният компютър ?

Старшина от поделение 34340 - Горна баня

Атомната бомба убива хора, птици и орли

ДЪЛГОТО СБОГУВАНЕ

Из „Дневника на един Freeman“

Седяхме в чакалнята на летището. Тези, които се досещахме, проклинахме лошия си късмет. Whisper изглеждаше най-зле - мокър, погледът му караше чуждите туристи припряно да се отдалечават в обратната посока. Snake-а трамбоваше методично разстоянието между две съседни пейки, а косата му се вееше като буреносен облак. Groover беше зачезнал някъде из канцеларите, а останалите, все още в блажено неведение за надвисналата беда, зяпаха двете фръцли в полупрозрачни полички до панорамния прозорец, разкриващ изглед към подгизналата писта. Elexis, за която в гледката нямаше нищо толкова интригуващо, четеше някакво книжле, кръстосала небрежно едни ми ти крака...

Аз някак все още успявах да запазвам спокойствие, но ако има нещо, което най-много да мразя, това е чакането. Поне да имаше една пейка срещу колежката, че да седна там. Да има с какво да убивам времето, дето се вика.

Groover най-после се появи и обяви на всеослушание сбъдването на гризящите ме страхове:

"Колеги... и колежке. За съжаление няма да можем да стигнем до САЩ навреме за E3-то. Някой ни е задигнала чартъра. Може и да е конкуренцията. Представили са се за нас и в момента вече са във въздуха."

Последва гробно мълчание.

Наведени глави и увесени носове изпълниха няколкото квадратни метра, в които се бяхме скупчили. Някой отрони и сълза. Изведнъж Whisper грозно изпсува. Фльорците до прозореца чак подскочиха, а веждата на колежката изненадано изхвръкна нагоре, извивайки се във въпросителна дъга, но тя не каза нищо. Това сякаш послужи като катализатор и бойния дух бързо се разгоря в очите на всинца ни. Така де, няма да се предаваме, я!?

Goodman обяви, че има страхотна идея, придърпа Snake за ръкава и нещо му подшушна, след което без да обелят и дума, с полуидиотски усмивки двамцата драснаха нанякъде.

Останалите въздъхнахме примирено (неадекватното поведение е традиция в редиците ни и всеки вече малко или много е свикнал с олигофренията на останалите) и се отправихме към бара да се утешим с кой колкото поеме. Половин голям Джак Даниелс без сода по моя хронометър покъсно хубосниците пристигнаха уфтящи, влачейки подире си най-мръсния човек, когото някога бях зървал. Субектът миришеше лошо, а очите му бяха толкова помътнели и разфокусирани от алкохола и така невротично шареха наоколо, та човек придобиваше впечатлението, че някой си играе на Pong в зениците му.

- Ето го нашето спасение. Представяме ви един първокласен пилот. От Тропико! - издекламираха в хор Сашо и Добрин

- Вива ла Революсион! - изкрещя чорлавата пародия и размаха бойко юмрук, а смешните му пилотски очила - вероятно принадлежали на един от братята Райт - се смъкнаха внезапно, предизвиквайки кратка, но бурно изразена дезориентация и уплаха, завършила с паническо свиране под пейката.

Случайно или не пейката се оказа точно мази, на която бе седнала Elexis, та когато очите на мърлявото създание се окръглиха, а на лицето му кретенското ухилване набързо замени уплахата, никой не остана особено изненадан. Elexis се изправи, пооправи оскъдната си поличка, хвърли изпълнен с презрение поглед надолу и внимателно стъпи с токчето си на дланта му. След което бавно и с наслада завъртя крак. Сега вече очите на нещастника наистина бяха на път да изскочат.

Вторачих се в добродушно-змийския тандем, наблюдаващ разиграващата се сценка с умиление и незабелязано се прекръстих. Безумието явно бе обзело и останалите, които порядъчно "утешени" единодушно гласуваха за авантюрата. Надрасках набързо завещанието си и хукнах след групата. Какво ли не прави човек за работата си...

***

Това със завещанието беше добър ход. Последвалите събития биха накарали приключенията на Инди да изглеждат като неделна литургия. Откъде ли да започна? От началото, вероятно. Хубаво.

И така, предполагам, много от съвременниците на Хитлер са нямали нищо против да летят на подобна машина, в каквато се озовахме ние, някои даже са го правили, но 60 години по-късно идеята вече не изглеждаше чак толкова добра. Натъпкахме се като сардели в антиката. Тя захълца, задрънча, замяуча, захърка, заръмжа продрано и бавно започна да ускорява. Малко преди да свърши пистата и да се забием в огражденията, Алекс се протегна и учтиво почука по кожената каска на пилота. Хъркането престана. Досега си мислех, че звукът е идвал от мотора. Нашият ас, издърпа нещо - по всяка вероятност дросела - и ние се озовахме във въздуха. Всъщност, озовахме се в Ада. Нещо бучеше и скърцаше протяжно, подрънкваше, тропаше, стори ми се дори, че някаква част от обшивката се отлюспи и отлетя някъде назад и надолу. Затворих очи, за да не виждам какво се случва. Чувствах се като в някаква крехка трепереща черупчица, блъскана от вихрите на няколко километра от земята, готова да се разпадне всеки момент. С други думи чувствах се точно тъй, както си и трябваше. За капак на всичко скоро се усети недостиг на кислород. От концентрацията на въглероден двуокис ми се доспа. Както се установи по-късно, не само на мен. Събуди ме ужасен удар, съпроводен от неистов вой и грохот на разкъсана ламарина. Така добре описваната от какви ли не литературни светила червена пелена заслони погледа ми. Безсъзнанието ми продължи само няколко секунди, но когато се свестих ми се щеше да не го бях правил. Разтърсих глава и поглеждайки през илюминатора надникнах право в една огромна, осеяна с три реда зловещи, триъгълни, ужасяващо възедри зъби уста, опитваща се да достигне до нас. За щастие стъклото бе оцеляло като по чудо. Хехе, ядец за скапаната акула. Това обаче не оправяше проблема с измъкването ни от потъващия в океана самолет.

- Интересно, каква ли е тази акула? - подхвърли Snake - Как мислите, а?

- На мен ми изглежда гладна - сподели Elexis, докато оглеждаше за някакви поражения по маникюра си.

- Така, като я гледам, Бяла ще да е - Alex се взираше в чудовището с любопитството на зъболекар докато то продължаваше с опитите си да изяде илюминатора.

- Хм, доста сивичка е всъщност - изказа се авторитетно по въпроса и Светеца.

- Говоря ти за Голямата бяла акула. Еех колега, коле

га, какво е това днешното образование дето ви го дават?

- Дават! Дават ли каза? Как така дават, бе? Знаеш ли що гърч видях докато...

- Бяла значи, а? - прекъсна зараждащия се спор Сашо и замислено се погледа по катинарчето. - Абе, имам опит с тия животинки аз. Юлияне, извинявай, брат, нали помниш - дето те напсувах, че ми даде оная тъпа симулация за лов на бели акули за "От Крак на Крак".

- Разгеле ще видим някакъв кяр и от нея. - С тези думи той тегли един шут на вратата, на която толкова и й трябваше и след като пое въздух и изчака бясно нахлуващата вода да утихне се шмугна към звяра. Минута по-късно всичко бе чисто и ние полуиздавени

издрапахме на повърхността. Мда, с Дързост и Красота всичко се постига. Всъщност, заети с напускането на бързо потъващата гробница така и не видяхме какво направи Сашо и не разбрахме какво стана с акулата. Може и да беше умряла от смях. Или пък беше изяла Вива ла Революсион, щото не се виждаше никъде. Иначе бяхме в пълен състав.

Час по-късно, все още приводнени, без никакъв нишан за спасителен бряг се канехме да се издавим с достойнство. От време на време високо в небето прелитаха огромни сивкави пури и ако се вярва на снимките от преди и по време на Втората Световна Война, това трябваше да са дирижабли. Никой от тях не обърна внимание на крясъците ни. Междувременно Whisper странно се беше изменил. Беше се свил до към метър и трийсет, имаше тръпчесто, набито, космато тяло, дрехите му бяха с някаква непозната кройка, кой знае от къде в ръката му се беше появил щит, а в колана, препасан, гордо се мъдреше доста ръждясал револвер. Щитът съответно пое пътя към дълбините.

- По дяволите - Изхриптя нашият, когато осъзна какво е станало - Абе това е светът на Arcanum. Мамка му! Кой ме би по главата да си избирам за герой джудже?!

Ние разбира се не бяхме кой знае колко утешени от факта, че се давим точно в Arcanum и както вече бях започнал да разправям вече се молехме приказките за прераждането да не се окажат поредният рекламен трик на будистите, когато...

***

Скупчени около огъня, почти го бяхме задушили. Влагата като че ли бе проникнала чак в костите ни. Някакъв лакът се заби в ребрата ми. Схванах намека и се отместих от прекрасното местенце, което си бях отвоювал. Някой веднага се намести на ованантенатa територия. Затътрих се към един от спасителите ни. Разговорихме се. Каза ми, че се казвал Орлин Широв. Дошъл наскоро и като видял, че в този свят имало толкова много хубави и приказни неща, но му липсвали водолази, се посветил на благородната кауза да поправи пропуска. Тъкмо бил на учение с групата доброволци, изпробващи новата водолазна екипировка по негова разработка. Минало с голям успех, довери ми той, почти половината оцелели, а на всичкото отгоре спасили и нас на връщане. Благодарих му с половин уста и отбягнах тактично въпроса кои сме ние самите. Въодушевен от последните си преживявания Орльо изобщо не даде вид да забелязва уклончивостта ми и продължи да бърбори припряно. Ама словоохотлив, бе. Напомних си после да си поговоря с Whisper за навика ни да се забавляваме с глупостите, които е писала конкуренцията. Ето че понякога и тя можеше да е от голяма полза.

Увлечен в собствените си мисли и планове за несигурното бъдеще, така и не забелязах промяната в интонацията на събеседника си.

- Абе, тая емблемка ми изглежда позната - Очите на Орльо се бяха свили в тесни цепки, беше извил замислено стиснатите си устни, физиономията му бе станала внимателна, пресметлива, разглеждаше ме със съсредоточеността на питбул.

Ах, мамицата му, бях забравил, че тръгнахме навлечени с фирмени фланелки. Ризата ми се бе разтворила и разкрила емблемата с тролчето на фланелката ми. Добре, че надписа gamers' Workshop бе на гърба. Изпсувах злобно на ум, проклинайки невниманието си.

- Така ли? Хе-хе, не е ли странно? - Опитах се да се разсмея, придавайки си невинна безобидност, но смехът ми отекна самотен и кух, нелеп. Прозвуча фалшиво даже в собствените ми уши. Никога не съм бил добър артист. Свалих безполезната вече гримаса - Знаеш ли, твоята пък ми е позната на мен?

- Ама аз нямам... - Орльо наведе глава към дрехите си недоумяващ...

Груба грешка!

***

Слънцето яко прижуряше тук горе. Алекс, като най-вещ в частта със симулаторите вече час се опитваше да разучи управлението на "взетия назаем" балон и ние току се втурвахме неконтролируемо надолу, току се издигахме високо над облаците, както беше и в случая. Отново ни беше тесничко. Бях точно до колежката, тъй че нямах нищо против. Взетото назаем обаче, тънкано се връща и материалното изражение на крилатата фраза се полюшваше на около километър след нас под формата на два бавно застигащи ни цепелина и трополеше по прашните пътища отдолу с копитата на две дузини бясно препускащи коне, възседнати от разгневени, ръкомахащи люде. Взех далекогледа и за сетен път се полюбувах на моравия от ярост Орльо. За съжаление не можех да го чуя какви ги крещи сега, но май словоохотливостта му се беше завърнала, щото устата му не спираше да мели. Все пак отделни срички долитаха. Майката, бабата, лелята... Хм, тоя да не би да си припомняше родовите връзки в човешкия геном. Обезпокоих се, че ще падне от коня, както се беше запенил. Цицината много му отиваше. Чудех се дали да не го замеря с една от торбите с баласт. При добро стечение на обстоятелствата може би щях да я дублирам и от другата страна на темето му.

В този миг Съдбата отново ни изоставя. Тих шипящ звук ме накара да изстина. Напомпани от внезапния приток на адреналин мускулите светкавично ме извъртяха към източника му. Най-после нещо - някоя от прехвърчащите около нас магически еманации, гюлета, картеч или куршуми - се докопа до тумбестия търбух на балона ни и отвори солидна дупка, от която със свистене започна да излиза газът...

***

Ще прескоча някои от премеждията ни после. Химикалът ми едва кара на изпарения. Няма да ви описвам мъчителната борба да задържим балона във въздуха, както и себеотрицанието на колегата Urko, чиято едноседмична бобена диета му позволи да компенсира в продължение на няколко часа постоянната загуба на хелий и в крайна сметка ни спаси живота. Нито героичните усилия на Elexis да закърпи дупката, разплитайки без друго мижавата си поличка заради конеца, използвайки за игла изрезка от тригодишните нокти от големия пръст на левия крак на Whisper. Още по-малко ще ви разправям за нашите героични усилия да не забелязваме нищо (или поне да се правим) докато го прави. Ще подмина тайфуна, който ни подхвана и ни запрати в някаква странна страна, в която на странника Goodman му се наложи да се състезава с радиоуправляеми колички с местния тиран, за да извоюва свободата ни, както и още десетки случки, които сега, като се огледам около себе си, оставиха своя отпечатък върху лицата и в душите на всички ни.

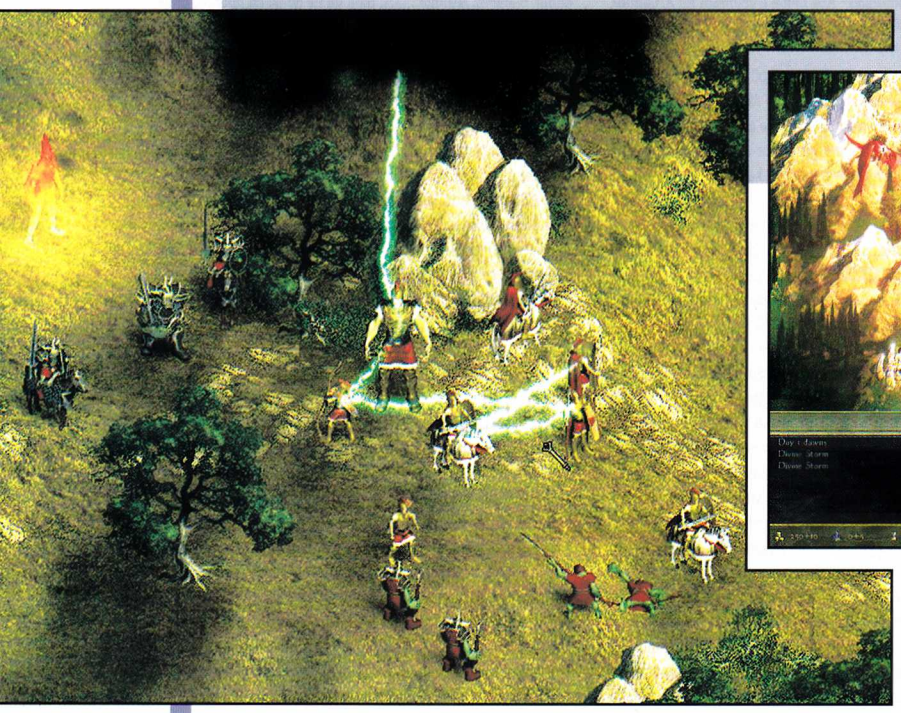
И сега докато каруцата ни откарва някъде на Запад, прекарал ръце през решетките на клетката се моля химикалът да издържи и да довърша краткото си писание и ако е рекъл Господ един ден то ще достигне до вас, дори и ние да не успеем. Разбира се, ние сме вътре в клетката. Наоколо разни космясали, миризливи мучачоси дърдорят на испански, храчат тютюневи храчки, премятат пушки и хвърлят мръснишки погледи към нас. Сега пък сме в Десперадос. Все пак се приближаваме към целта - поне вече се намираме в Щатите. Пак ни е тясно. Тоя път обаче не съм до Elexis. Какво ли ни крои бъдещето? Не зная! Единствената ми утеха е, че Юлиян, като най-запознат с обстановката успя да реагира на събитията бързо и някак да се измъкне. Последната ми мисъл е към вас, скъпи читатели. Както казваше поета: "Либето ще ме прежали, но другарите едва ли". А ние с вас бяхме добри приятели през тези три години, нали? Ако все пак стане някакво чудо и в следващите страници прочетете подробности за E3 значи сме оцелели и може би някой ден ще ви доразкажа и края на историята.

Сбогом!...

AGE OF WONDERS 2

Производител: Triumph Studios Излиза: 2002г.

Age of Wonders беше една много интересна игра, на която съвсем малко не достигна, за да стане класика като Master of Magic. Втората й част е на път да прибави тази мистериозна съставка, която да накара Age of Wonders да издържи теста на времето. Играта е походова стратегия, където вие под формата на млад магьосник се опитвате да завладеете земята, на която се намирате. За целта наемате войски, превземате градове, изграждате сгради в различните селища, разучавате магии, разчиствате пещери от чудовища, биете се с други магьосници ... изобщо мога да ви гарантирам, че в Age of Wonders II няма да скучаете. Освен дообогатен и балансиран геймплей, втората част на AoW ще ви покаже и истинска наслада за окото - играта изглежда много добре, въпреки че все още е далеч от завършване. Когато намерим повече информация за това заглавие, със сигурност ще го представим на страниците на списанието.



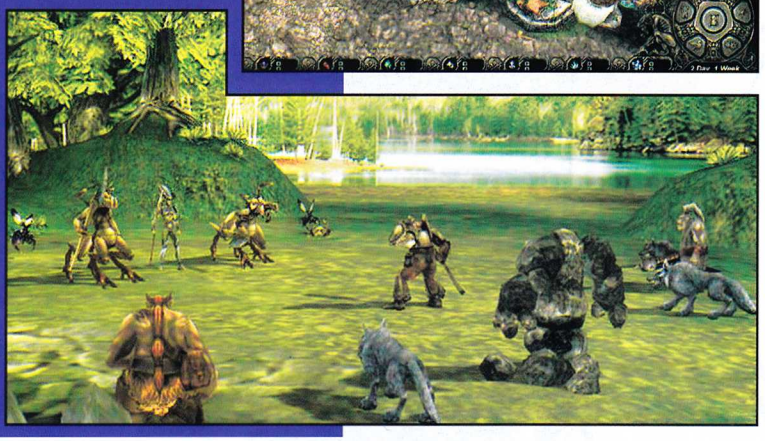
СТРАТЕГИИ

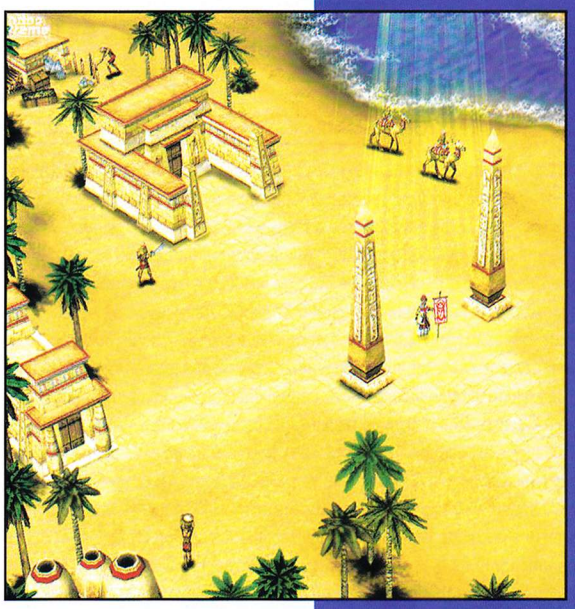
ETHERLORDS

Производител: Nival Entertainment
Излиза: края на 2001г.

Etherlords е невероятно добре изглеждаща руска походова стратегия. Графичната прелест съвсем не е случайна - Etherlords използва engine-а на Rage of Mages. Целта на играта е да защитавате вашите селища и да превземате чуждите. Естествено враговете ви няма да са много очаровани от подобна перспектива и ще се наложи да водите тежки битки с тях. По време на боя ще използвате

В играта има четири раси, всяка една от тях с коренно различни създания и магии. Броят на заклинанията надхвърля 300, а съществата, които можете да призовавате/тренирате е 120. По време на битки се използва система, близка до тази на Magic: The Gathering. С нетърпение и страх очакваме тази нова игра, защото в нея най-важното нещо ще бъде балансът на расите, а доколкото се вижда от Evil Islands, това не е силната страна на руснаците.



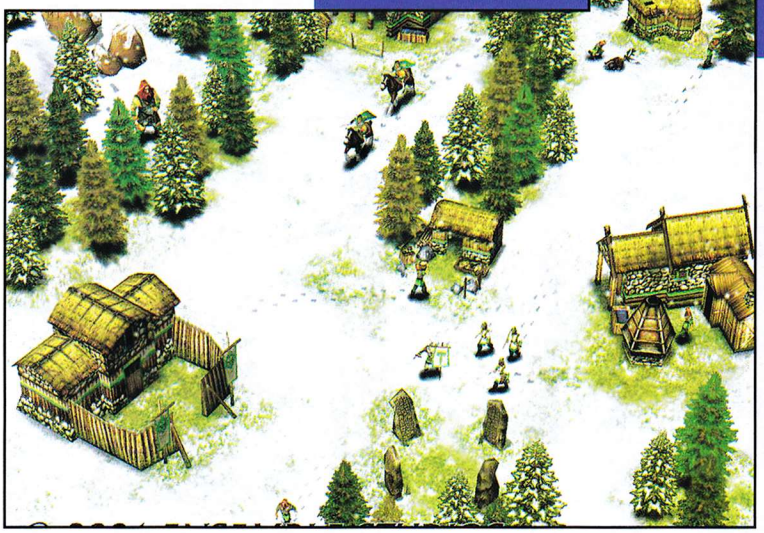


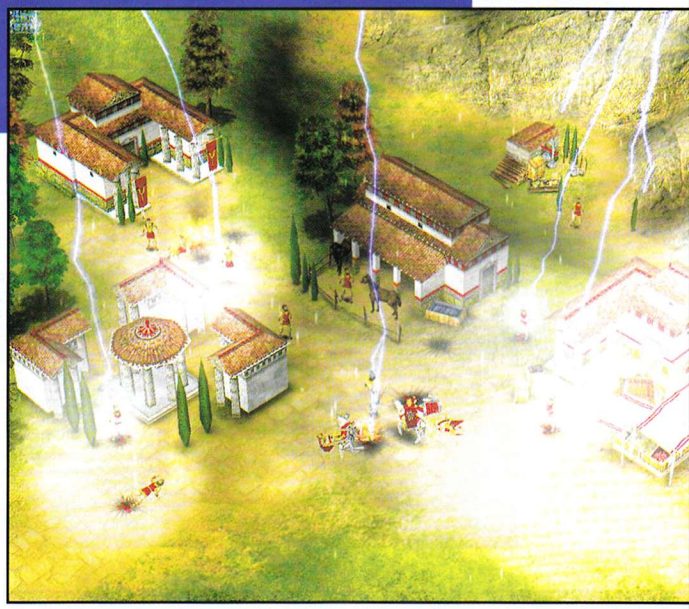
AGE OF MYTHOLOGY

Производител: Ensemble Studios Излиза: 2002г.

За новата стратегия на Ensemble Studios писахме още в миналия брой. Тази игра ще бъде стратегия в реално време, която ще бъде изцяло в 3D. По думите на нашия добър приятел Юлиан (един от създателите на Tzar), играта е била едно от най-впечатляващите заглавия на изложението. Преходът към 3D не е бил за сметка на детайлите на единиците. Това е осъществено благодарение на новия engine на фирмата - Bang!

Иначе играта ще използва елементи от гръцката, египетската и скандинавската митология. Вие си изберете раса, а след това решавате кое божество ще почитате, като от изборът ви ще зависи много по време на игра. За Age of Mythology могат да се кажат още много интересни неща и в един от следващите броеве ще ви съобщим по-подробно за нея.





REAL WAR

Производител: Rival Interactive Излиза: 2002г.

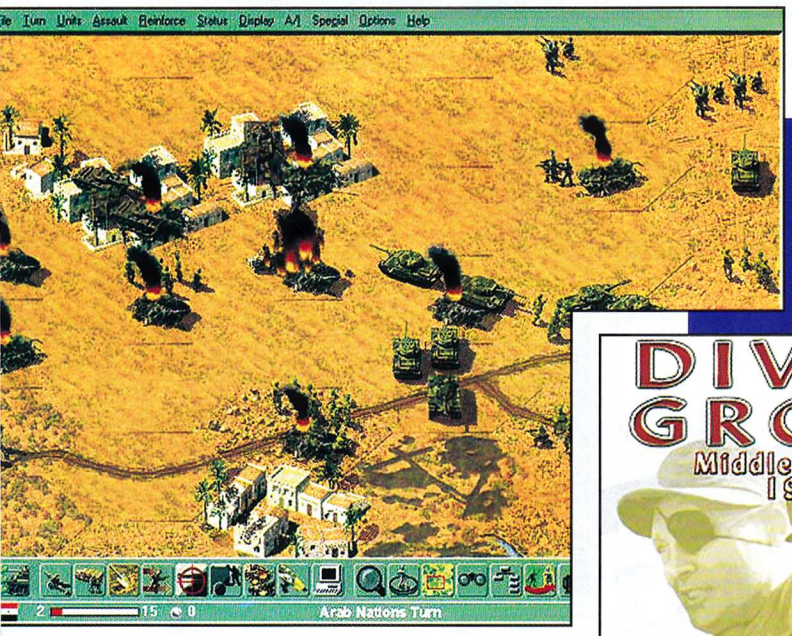
Real War ще дойде като манна небесна на всички фенове на реалистичните битки. Тя е стратегия в реално време, в която няма да има нито една измислена войскова част. Всичко ще бъде взето от реални живот. Арсеналът ви ще бъде впечатляващ - сред бойните единици ще видим F-18 хеликоптери, M1A1 танкове, тюлени, ракетоносачи...

Играта няма някаква невероятна концепция, но се очаква да бъде много интересно преживяване именно поради степента на реализъм, която Rival Interactive се стремят да постигнат. Да се надяваме че това няма да отнеме твърде много от удоволствието или геймплея на играта.

MASTER OF ORION III

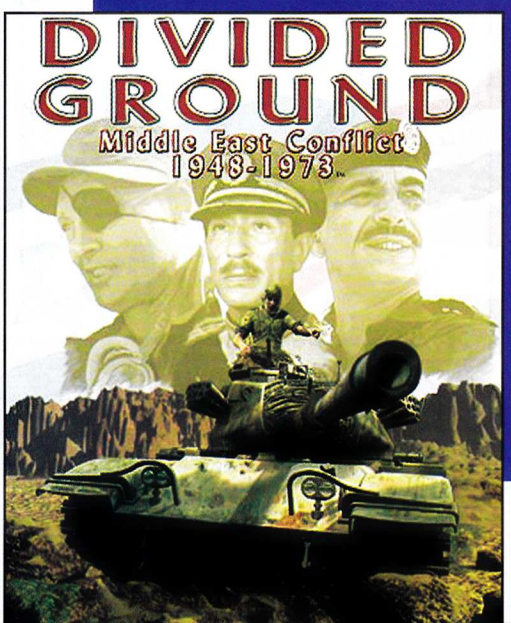
Производител: QuickSilver Software Излиза: 2002г.

Master of Orion е една от най-добрите походови стратегии, излизали някога и съвсем нормално е интересът към третата част да бъде огромен. На изложението бяха показани първите screenshot-ове от играта, както и бе изнесена доста интересна информация. Концепцията на играта няма да бъде променена - задачата в играта ще бъде да развиете вашата цивилизация и да се наложите над останалите раси в Космоса. Дали това ще стане чрез дипломация, асимилация или по военен път - това е въпрос на ваш избор. За да постигнете целите си, ще откривате науки от огромно технологично дърво, ще колонизирате и развивате нови планети, ще правите постоянни промени в корабите си и ще водите тежки сражения с тях. Сред обявените новости е така наречения "imperial focus", което означава, че ще можете да вършите определен брой действия на ход. Останалото ще се поеме от вашите лидери, които управляват отделните планети, флотилии и др. Ако подкупите един от чуждите управленци и те саботират някоя сграда на ключова планета на врага, противникът със сигурност ще почувства определен дискомфорт. В играта са предвидени и различни механизми, по които ще се балансира разликата между милитаристично настроените играчи и тези които разчитат на науката. Повече информация ще ви предложим в следващите броеве на списанието.



DIVIDED GROUND

Производител: Talonsoft
Излиза: средата на 2001г.



Поредната походова военна стратегия на TalonSoft, която със сигурност ще разчита на твърдите почитатели на жанра. Промени в геймплея няма да има - отново ще местите еквивалента на картонени фигурки из картите и ще мислите различни тактически схеми. Този път театърът на военните действие ще бъде Близкия Изток. По време на 22-те мисии, ще попаднете в различни години, когато е имало напрежение в този район - 1948г., 1956г.,1967г. и 1973г. В зависимост от времевия период ще разполагате с различни военни части, сред които ще бъдат M48A2, T-62, F-4 Phantom и други подобни тежки превозни средства.

O.R.B.

Производител: Strategy First Излиза: средата на 2001г.

Най-лесният начин да опишем O.R.B. е да ви кажем една дума - Homeworld. По-сложното обяснение започва с факта, че O.R.B. е космическа стратегия в реално време, която се развива изцяло в 3D. Както в играта на Relic и тук можете да движите камерата както си искате, а за да можете лесно да се ориентирате в обстановката е предвидена и перспектива тип птичи поглед. Там нещата изглеждат 2D но при напрегнати битки това ще бъде най-удобната перспектива, в която да командвате войските си и да им задавате маршрути и формации.

В O.R.B. имате две раси, които имат коренно различни технологични дървета. Всяка една страна от конфликта разполага с 20-25 единици, с които да се сражава. Отделно из мисиите ще можете да откривате извънземни кораби, които да ви дадат достъп до нови технологии като невидимост, скокове в хиперпространството и т.н . В O.R.B. има две кампании - по една за всяка раса, като тук те се играят последователно и историята на втората кампания е продължение на първата.

IMPERIUM GALACTICA III

Производител: CDV
Излиза: 2002г.

Imperium Galactica III е космическа стратегия в реално време, която за разлика от повечето продължения на игри, не продължава идеята на предшествениците си. Фокусът на играта е преместен от изграждането и разширяването на вашата империя към тактическите битки с флотилиите. Колониите няма да бъдат елиминирани като елемент от играта, но ще бъдат използвани единствено за провеждане на изследвания и производство на космически кораби. Дизайнът на единиците ще зависи единствено от вашите инженерни качества. Произведените кораби ще могат да се обединяват във флотилии, които да заемат различни формации. Всяка една от тях им дава различни предимства при битка. Например формацията "форт" ще бъде идеална, ако защитавате някоя от колониите си.

Кампанията ще бъде разделена на мисии, като някои от тях ще бъдат свързани със сюжетната линия, а други ще ви носят определени облаги като герой, технология или кораби. Точно така, в Imperium Gallactica III има герои, които назначавате за главнокомандващи на флотилиите ви. Интересен детайл в случая е, че ако един герой води достатъчно битки с даден тип кораби той вече ще увеличава показателите им по време на бой.

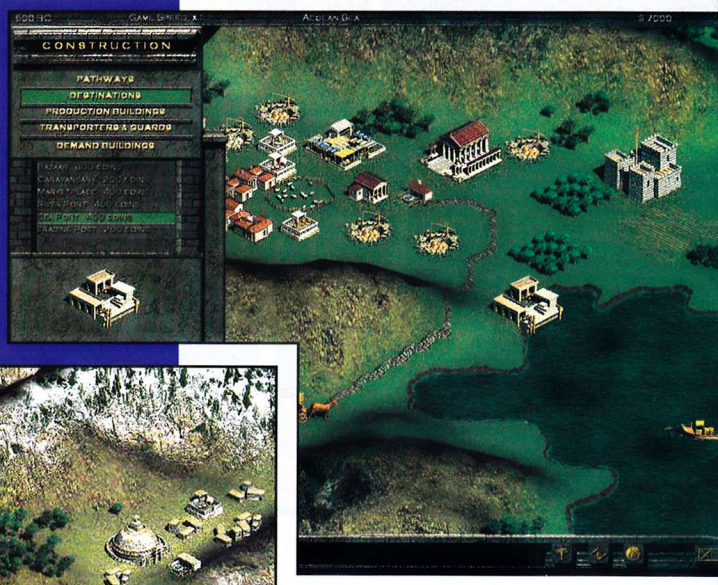
Единствения недостатък на Imperium Galactica III е липсата на мултиплеър режим.

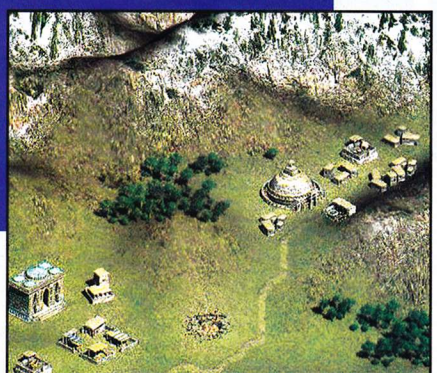
TRADE EMPIRES

Производител: Frog City Излиза: 2002г.

Trade Empires е стратегия в реално време, в която ще насочите всички ваши усилия в търговията. Вие започвате като беден търговец с едно магаре и малко спесетени парици. Целта ви е да станете най-голямата търговска сила в околността. Разнообразните сценарии ще ви отведат от най-старите цивилизации като Месопотамия до началото на Индустриалната революция в Европа. Действието се развива на четири континента - от древен Китай, през централна Азия към Средиземноморието. Оттам търговията продължава към Северна Африка, Европа през Атлантическия океан към Новия Свят. С течение на времето начините за търговия и стоките, които ще се търсят и предлагат ще се променя драстично и вие трябва да сте готови за всякакви пазарни трусове и да настроите вашата търговска империя достатъчно гъвкаво.

Идеята е интригуваща, а играта изглежда доста добре, въпреки че до датата на излизане на играта ще изтече още много вода.





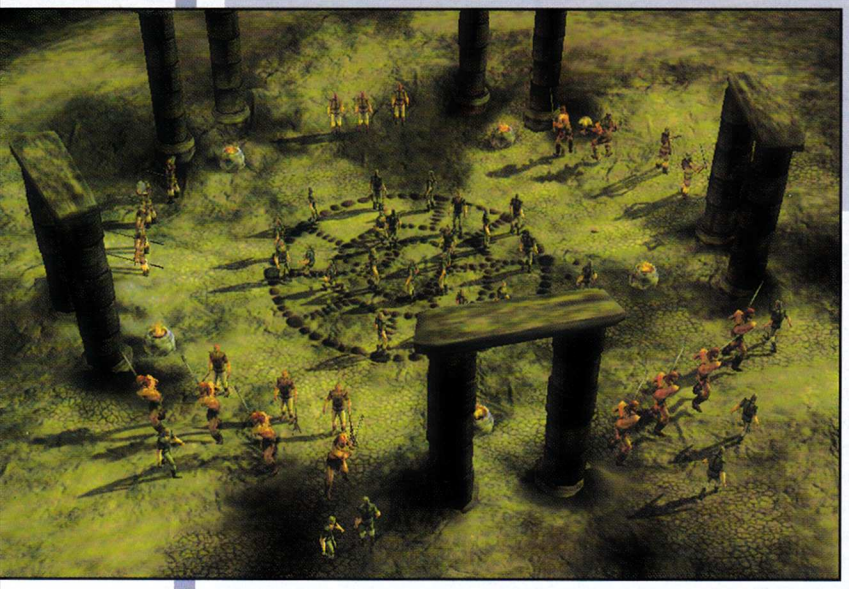
MYTH III: THE WOLF AGE

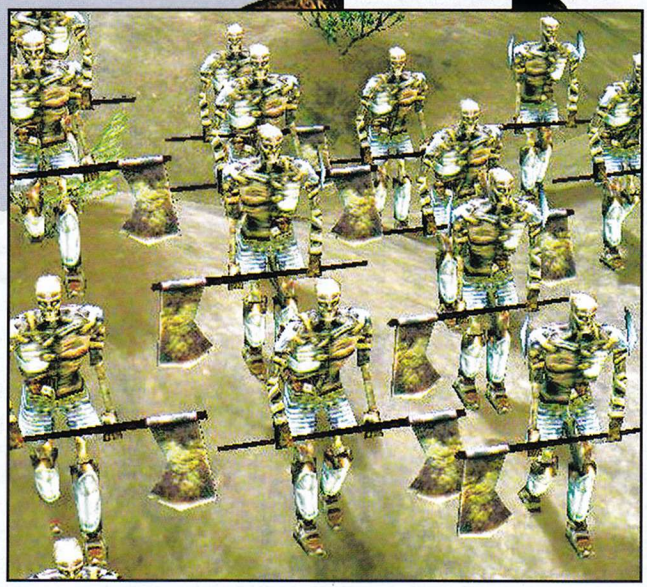
Производител: Mumbo Jumbo Излиза: 2002г.

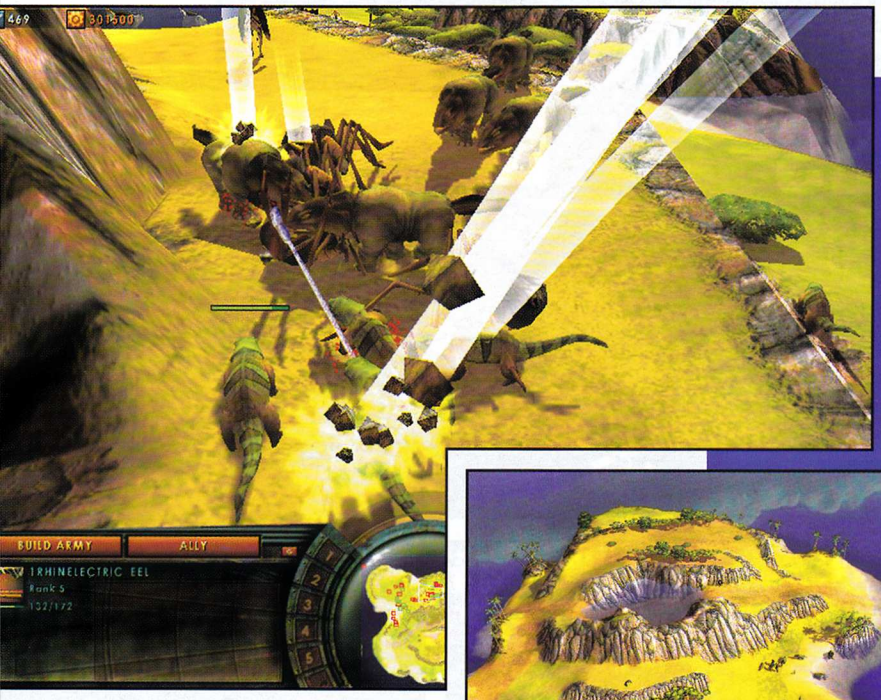
Във вселената на Myth на всеки 1000 години идва голямо зло, което иска да пороби живите. Тогава се ражда и герой, който да победи злото и да сложи край на заплахата. Едно хилядолетие по-късно той възкръсва, този път от страната на лошите. Един такъв герой е Connacht. Историята на Myth III ни връща 1000 години назад, за да проследим битката му със злото.

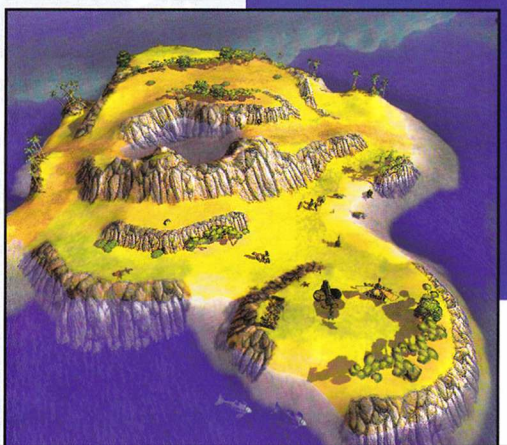
Разработчиците на заглавието - Mumbo Jumbo използват модифициран Myth II engine. Очаква се всичко в Myth III да бъде 3D, дори и зеленината, която преди се подвизаваше под формата на спрайтове.

Концепцията на играта не се е променила - вие управлявате група от войници и целта ви е да изпълнявате задачите си, които често включват да победите многократно превъзхождащ ви враг. Единиците ви трупат опит с всяко убийство, така че целта ви ще бъде да ограничите загубите си до минимум. Очаквайте завръщане на старите ви познайници - стрелци, мечносоци, джуджета, ghouls, soulless и други сладурковци.







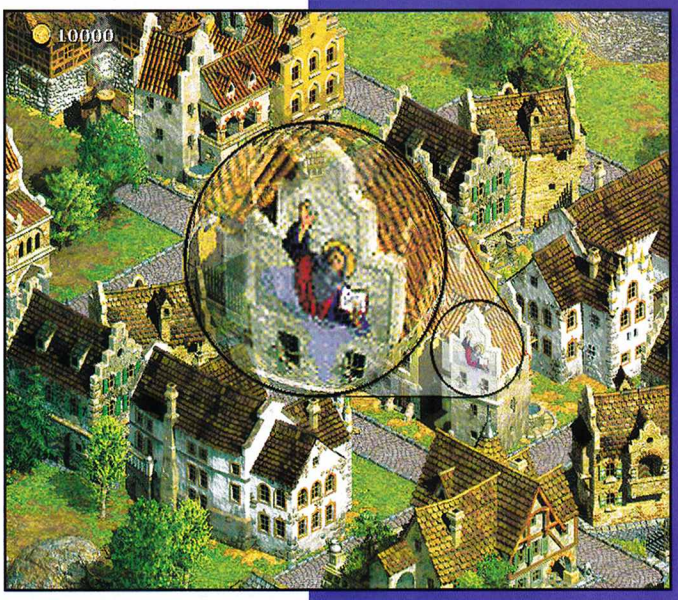


SIGMA

Производител: Relic Entertainment Излиза: края на 2002г.

Ябълката на раздора, която раздели Relic Entertainment от Sierra изглежда все по-добре. На E3 бе обявено, че заглавието е 60% готово. Sigma бе представена и на ECTS 2000 в Лондон, но за тези от вас, които не са следили списанието ще кажем, че това е стратегия в реално време, където ще можете да създавате различни животински Франкенщайни. Вие разполагате с огромна банка ДНК и оттам правите вашите уроди - същества, които имат гени на различни животински видове. Например можете да си направите орел, който вместо нокти има лапи на тигър, а вместо клюн - паст на крокодил. Целта - да унищожите вашия враг, който също може да се прави на Майка Природа. В играта ще трябва да събирате ресурси, разучавате технологии...

Sigma определено изглежда обещаващо, а възможностите на engine-а вече будят възхищение у посетителите на будката на Relic Entertainment.



ANNO 1503

Производител: Sunflowers Interactive Излиза: края на 2001г.

Стана модерно да се правят продължения на игри, в които действието се развива преди това от оригиналното заглавие. Икономическата стратегия Anno 1503 е поредната жертва на тази тенденция. Както заглавието подсказва, вие ще се озовете в началото на 16-ти век. Играта изглежда невероятно добре. Всичко вече е 3D рендерирано при това без да се губят детайлите, които можеха да се видят в предишната част. В Anno 1503 има над 250 вида сгради, които варират от храмовете на Ацтеките в Америка до иглутата на ескимосите. Всяка една от тези постройки има своята роля и значение за вашето население.

Икономическият модел ще бъде още по-детайлно разработен в Anno 1503, което може само да зарадва феновете на Anno 1602. Например една ферма за овце "произвежда" вълна, която може да бъде преработена в дреха, която да послужи за обличането на населението ви или да я изтъргувате с някоя от останалите 8 раси. Играта ще бъде и по-военно настроена от предшественика си. Доказателство за това са 15-те военни единици, които ще бъдат на ваше разположение. Сред тях ще видим мечоносци, стрелци, балисти и т.н.

S.W.I.N.E.

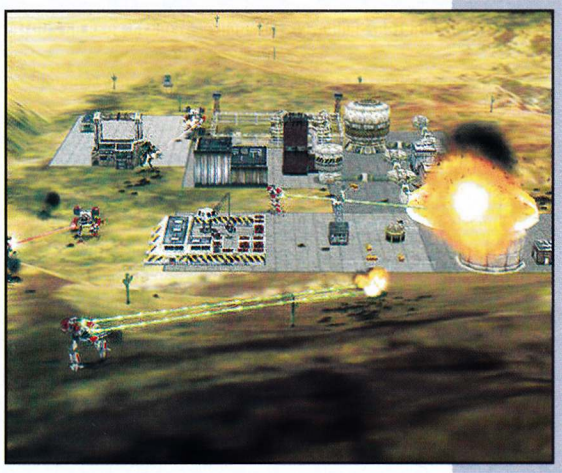
Производител: Nival Interactive Излиза: края на 2001г.

Ето една несериозна стратегия в реално време. В нея група немскоговорящи свине нападат френско фъфлещи зайци. Те не се дават без бой и започва война. В S.W.I.N.E. ще играете два кампании - по една за всяка една от воюващите страни. Графиката на играта подчертава нейната хумористична страна, а едно от най-забавните неща в заглавието се очаква да бъдат репликите на войниците. Създателите на играта обещават по 20 различни отговора на всеки един от вашите грухтящи или скачащи войни.

В S.W.I.N.E. ще намерите и много мултиплеър режими на игра : deathmatch, team deathmatch, King of the Hill, Capture the Flag...

MECH COMMANDER 2

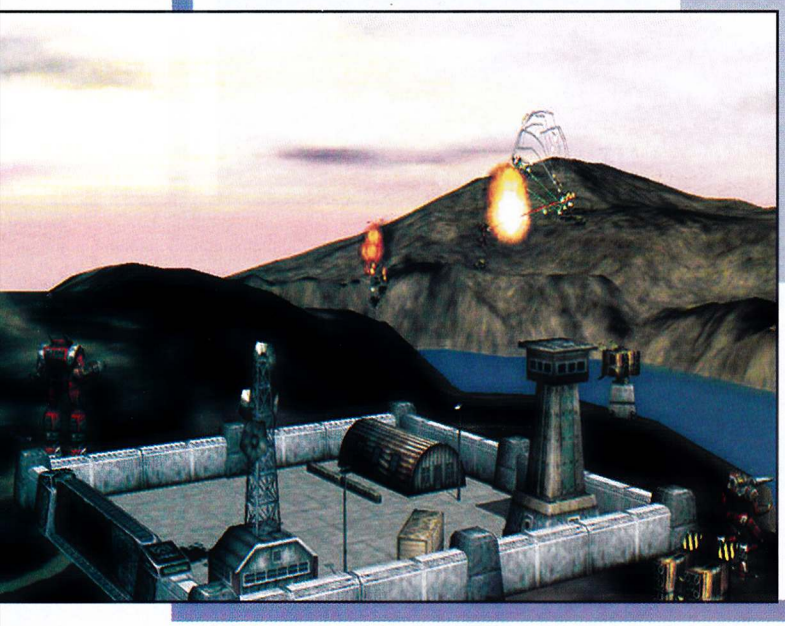
Производител: Microsoft Излиза: 2002г.

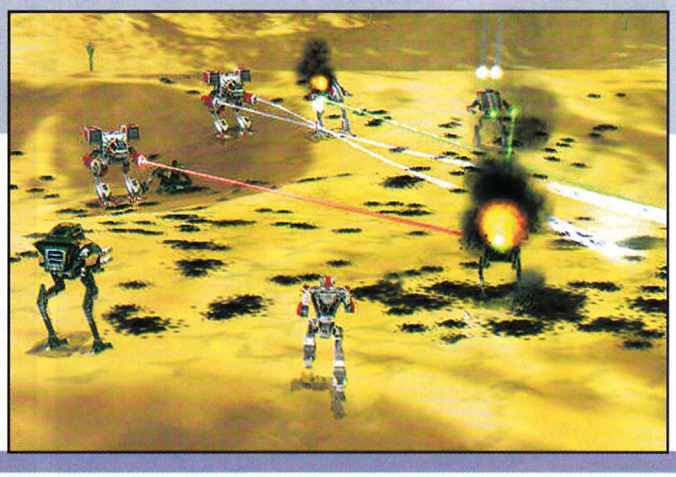


Mech Commander меко казано не беше перфектната стратегия. Втората част се опитва да оправи пропуските в първата и ако може да се вярва на хората, които са видели играта са успели до голяма степен. Първата и най-сериозна разлика е навлизането и на тази стратегия на 3D попрището. Вашите мекове вече изглеждат далеч по-добре и по-детайлно. Освен това са прибавени опции като въртене на камерата и zoom-ване, за да можете да придобиете по-добра представа за развитието на битката.

Играта е разделена на мисии. Преди всяка една от тях избирате моделите мекове, които ще използвате, както и пилотите, които ги управлявате. Гигантските роботи могат да бъдат екипирани с различни оръжия, които обикновено ще се определят от типа на мисията, която трябва да изпълните. В зависимост от огнената мощ на мека, ще изберете и пилот (всеки един си има специалност), който да управлява огромния робот.

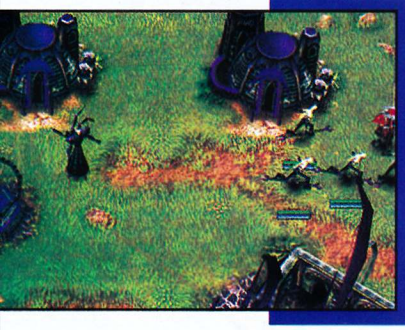
В самата игра няма елемент на събиране на ресурси - почвате с определена сума кредити, които да разпределите както решите. В общия случай вариантите за изхарчването им са много и всичките ще ви донесат определена изгода, така че ще са наложи да избирате мъдро.





BATTLE REALMS

Производител: Crave Entertainment Излиза: края на 2001г.



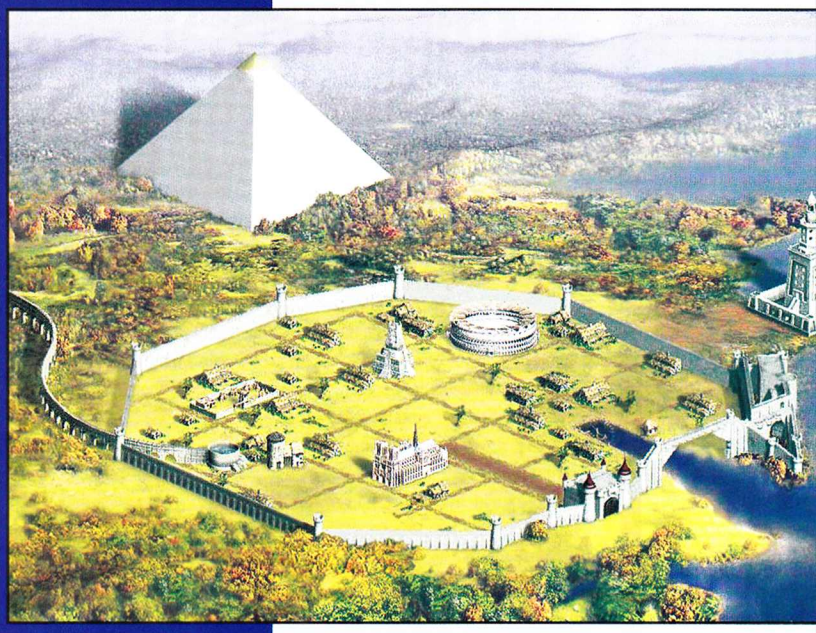
За Battle Realms ви съобщихме още преди година, когато играта бе обявена на миналогодишното E3. Миналият брой публикувахме и подробен предварителен поглед към добре развиващата се игра, затова сега ще се спрем накратко на нея, за сметка на повечето screenshot-ове. Battle Realms иска да постави нови стандарти в триизмерните стратегии в реално време. Това, което ще я отличава от останалите в жанра ще бъде иновативната система от ресурси (при която основен ресурс са ви селяните, но сред дългия списък фигурират и коне, вода и пр.), много добър Изкуствен Интелект и жива околна среда. Последното означава, че вашето обкръжение няма да се състои от дървета и врагове, а животът ще кипи около вас. Например в горите ще пеят птици, които ще се плашат ако войска навлезе сред дърветата. Добрите идеи не свършват само дотук. Враждуващите кланове в играта ще имат много различни единици и специални умения на свое разположение. С нетърпение чакаме играта да излезе, за да видим дали всичките нововъведения ще направят следващата голяма игра в жанра.

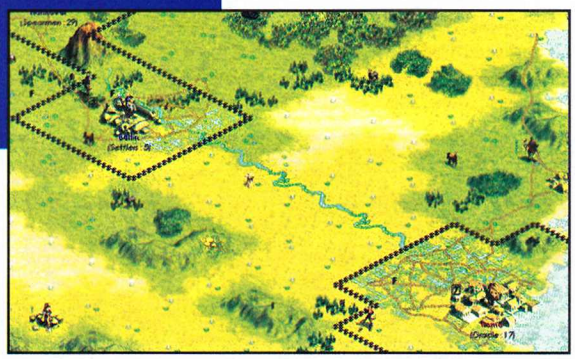
CIVILIZATION III

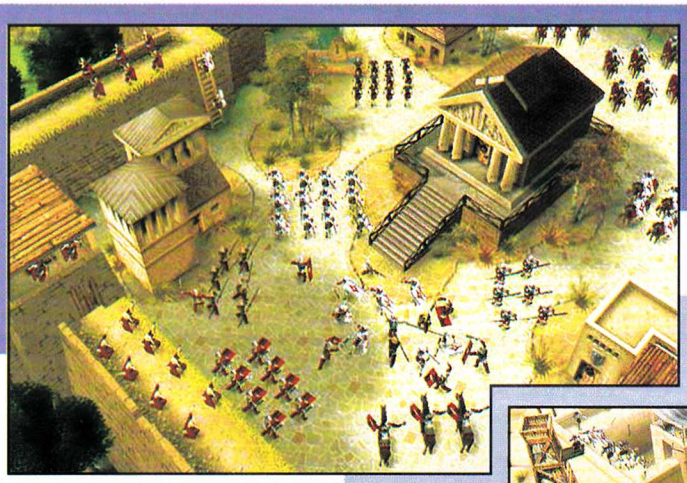
Производител: Firaxis Games Излиза: 2002г.

Sid Meier's Civilization III ще бъде част от нова епоха в Civilization игрите. Заедно с Alpha Centauri и още един необявен проект, те ще образуват трилогията The Sweep of Time. Там технологичното дърво на едната игра свършва там, където почва другата. Новата "Цивилзация" бе за пръв път демонстрирана на изложението, както и имаме удоволствието да ви покажем първите screenshot-ове от самия геймплей на играта. Както виждате изометричната перспектива се е запазила, но всички единици вече са 3D рендерирани. Детайлите в играта са много повече, отколкото в нейните предшественици.

Една от областите, в които Civilization III се кани да въведе нови стандарти е дипломацията. Това е най-неразработената част във всички походови стратегии, излезли досега. Създателите на играта са се нагърбили с нелеката задача да съчетаят многото възможности при преговорите с другите цивилизации и лесния за усвояване диалогообразен интерфейс. Например вече не е никакъв проблем да подпишете мирно споразумение, че отсрещната страна ви дава 5 жълтици трибути на ход. Вече има и други типове съглашения. Наред със стандартните договори за ненападение, мирен съюз и обединение срещу трета страна, сега може да налагате търговско ембарго, да искате достъп на войските ви до чужда територия...

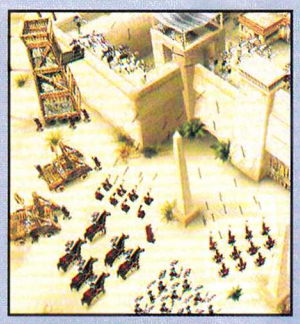


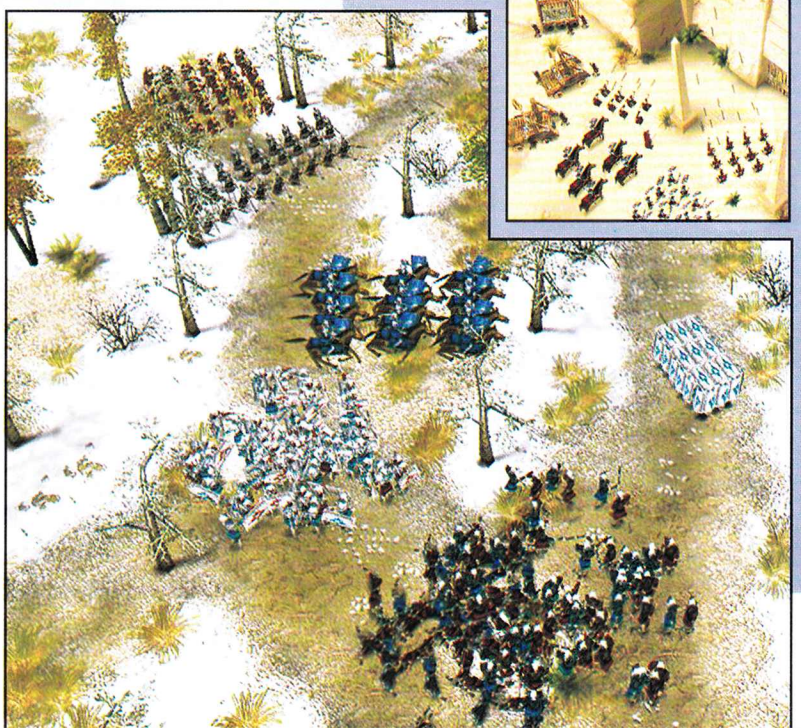




PRAETORIANS

Производител: Pyro Studios
Излиза: 2002г.





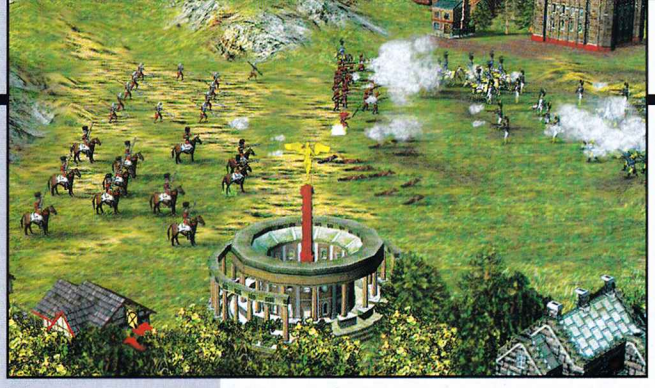
Докато на E3 2000 за тази игра не бе казано и показано нищо, на тази поне от липса на графичен материал не можем да можем да се оплачем. Проектът на фирмата, дала Commandos на играчите, изглежда изключително добре. Той ще ни отведе дълбоко в Римската Империя, където вие сте предводител на едни от непобедимите римски легиони. Серия от битки ще ви отведе в Галия, Египет и естествено Рим. Целта ви ще бъде да станете Император.

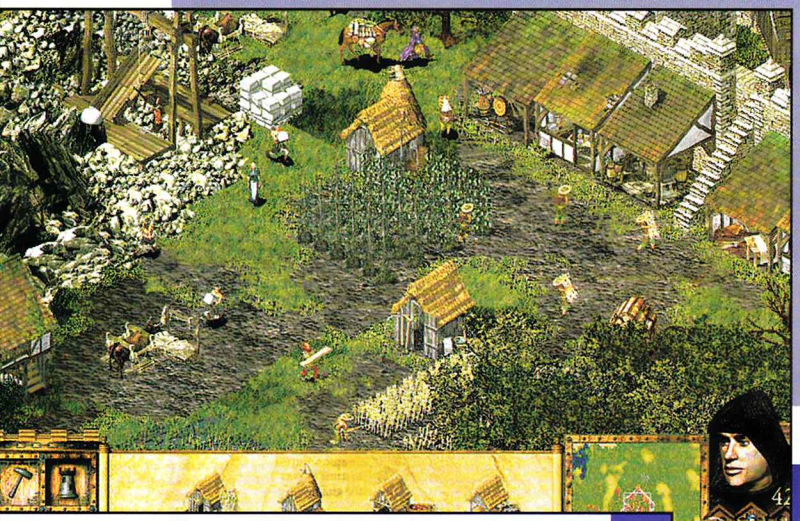
Praetorians ще бъде чисто тактическа игра в реално време. В нея няма да имате ресурси. В началото на всяка мисия ще почвате с определена армия войници и с тяхна помощ ще трябва да постигнете целите си. Ще разполагате с около 10 вида войници, като засега са потвърдени единствено 3 - пешаци, копиеносци и стрелци. За да превземате укрепления, ще са ви необходими и най-разнообразни обсадни машини. Тях ще ги имате в изобилие.

EMPIRE EARTH

Производител: Stainless Steel Studios Излиза: края на 2001г.

На Empire Earth вече обърнахме внимание в един от предишните броеве на списанието. Това е походова стратегия, която се разработва от близо пет години и включва в себе си развитието на човечеството от каменната ера до далечното бъдеще. Представите си една много детайлизирана Civilization по 3D терен и ще разберете за какво става дума. В Empire Earth всичко е голямо - броят на ъпгрейдите се очаква да надхвърли 1000, бойните единици ще варират от варвари с бухалки до пехотинци, използващи футуристични йонни пушки. Играта се очертава да бъде истинско събитие поради невероятната си графика и добре балансирания си геймплей. За да постигне добър баланс в играта, екипът е наел група елитни играчи, много от които са били победители от турнири по Age of Empires и Starcraft. Тези бета тестове продължават месеци и това поне според нас гарантира качеството на това заглавие. На E3 бяха представени филмчетата между мисиите, както и част от самия геймплей. Присъстващите на демонстрацията са очаровани от това, което са видели. В качеството на графиката ще можете да се уверите и вие от screenshot-овете от играта.





СТРАТЕГИИ

STRONGHOLD

Производител: Firefly Studios Излиза: края на 2001г.

Ако си спомняте с носталгия за игричките Castles и Castles II със сигурност ще се зарадвате, когато научите, че Stronghold е замесена от същата мая. Това е симулация на средновековен замък, който е нещо средно между стратегия в реално време ала Age of Empires и такива заглавия като Tropico, където трябва да строите сгради и да изграждате жизнена икономическа система. Тъй като скоро не сме виждали свястна игра, която експлоатира тази идея, смятаме че FireFly Studios са намерили една ниша на пазара.

Самата игра започва с избора на място на вашия замък и неговото укрепване. С течение на времето вие ще изграждате различни вътрешни кръгове, където да строите основите на вашата икономика. Сред сградите, които ще са ви необходими са църкви, ферми, пивоварни, воденици. Естествено ще са ви необходими и хора, които да работят на откритите места. Те ще идват в замъка ви в зависимост от показателя популярност. Колкото той е по-висок, толкова по-голям ще бъде наплива. Човешката сила ще ви е необходима и за защита на замъка ви. Битките се очертава да бъдат много масови. Каквото и да правите, вие винаги ще се изправяте срещу превъзхождащ ви враг. За да го отблъснете ще разполагате със стрели, варели разтопено масло, балисти. Неприятелят пък няма да ви атакува винаги фронтално, а ще се опитва да подкопае основите ви, да ви замеря с болестотворни товари и т.н.

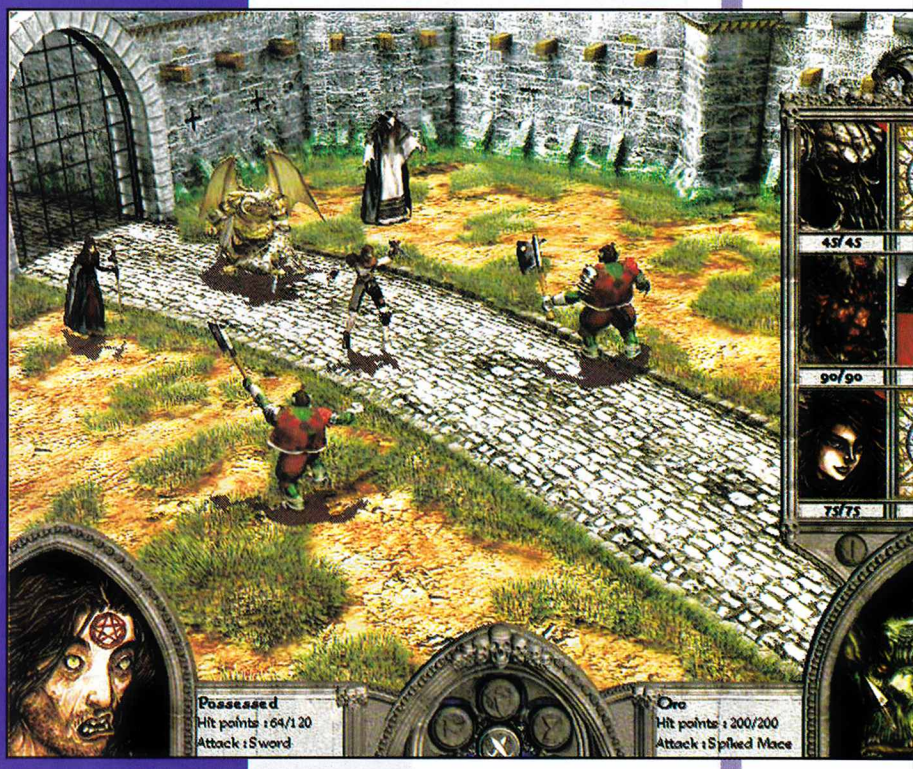
DISCIPLES II

Производител: Strategy First Излиза: 2002г.

Показаното на E3 състояние на Disciples II показа, че скоро няма да видим мази интересна походова стратегия. Действието и във втората част на играта, ще се развива в Sacred Lands, като събитията почват 10 години след края на Първата Война. Черно пророчество продължава да се сбъдва и нейде из свешенните земи се ражда човек, който ще донесе много радост на едни и много мъка на други. В играта отново ще срещнем четирите враждуващи клана: Empire, Mountain Clans, Legions of the Damned и Undead Hordes. Разликите от предишната част са количествени и качествени. На разположение ще имате повече единици, магии и герои. Изкуственият Интелект на чудовищата ще бъде завишен значително. Основно преработена е и системата за битки в Disciples II. Сега тя ще се развива на цял екран и ще могат да се използват различни предмети по време на боя.

Графиката на играта отново ще бъде предимно рисувана, но ще изглежда много добре в новата разделителна способност - 800 на 600 точки при 16 битов цвят.

Повече подробности можете да прочете в предварителния ни поглед в брой GW2/2001



Производител: Lucas Arts
Излиза: 2002г.

GALACTIC BATTLEGROUND

Взели поука от неуспехите си с игри, развиващи се във Star Wars вселена Lucas Arts направиха нещо мъдро - лицензираха engine-а, с който е направен Age of Empires II и наеха за консултант по проекта Брус Шели. Забележете, че играта не се разработва от Ensemble Studios - те са единствено в ролята на съветници.

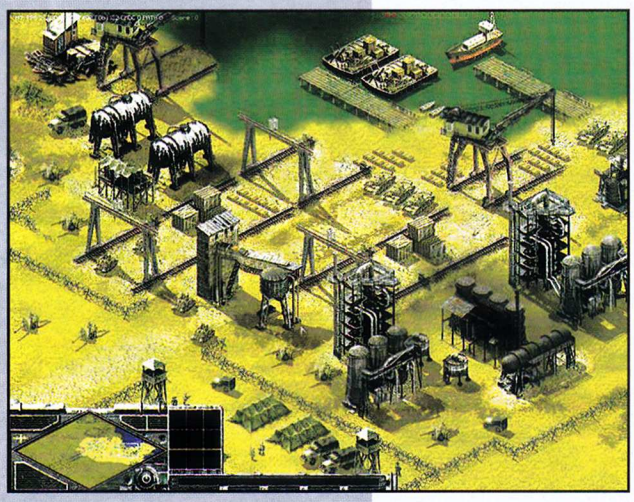
В играта ще имаме 6 цивилизации - Wookies, Gungans, Empire, Rebel Alliance, Trade Federation, и Naboo. За всяка една от тях е предвидена отделна самостоятелна кампания, в която хората от Lucas Arts са вложили много усилия, за да ги превърнат в уникално изживяване. В тях ще има много елементи, сгради и единици, които няма да видите в мултиплеър битките. Всяка кампания си има по една бонус мисия от типа "ами ако", в която ще имате възможност да промените историята, позната ни от Star Wars филмите

По отношение на геймплея, Galactic Battleground поразително много прилича на Age of Empires. Ако трябва да бъде откровен, според мен играта е просто на един Age of Empires skin. За какво точно става дума? Ами отново ще строите чудеса, ще имате реликви, ще имате четири епохи (наречени технологични нива), ще има масови битки, само че със Star Wars единици. Да не се надяваме, че няма да съм прав, макар че Lucas Arts изтъкват твърде много прилики между AOE2 и Galactic Battlegrounds.

SUDDEN STRIKE FEREVER

Производител: QuickSilver Software Излиза: края на 2001г.

Почти е готово и продължението на стратегията в реално време Sudden Strike. Почитателите на реалистичните военни действия по време на Втората Световна Война ще бъдат зарадвани от 4 нови кампании (с по 3 мисии всяка), 30 нови единици, 20 мултиплеър мисии и малки промени в интерфейса и геймплея на играта. Например в Sudden Strike Forever войниците, които са близо до офицери получават допълнителен опит, а гаубиците вече не могат да бъдат местени от пешаци.



SETTLERS IV

Производител: Blue Byte
Излиза: краят на 2001г.

Допълнението на Settlers IV ще включва такива ключови подобрения, като опция да настроите скоростта на играта, редактор на карти и генератор на произволни карти. В новата кампания ще се срещнете с една допълнителна раса - Троянците, които ще са гении в областта на механиката и техниката.

C&C: YURI'S REVENGE

Производител: Westwood Studios
Излиза: края на 2001г.

Westwood са решили да направят Допълнение с главно Д, към Red Alert 2. Действието в играта се развива 2 години след края на действието в Red Alert 2. Всичко изглежда спокойно, когато Юри (единицата със специални свойства от Red Alert 2) нахлува с армия от псионици (или медиуми, екстрасенси ... наречете ги както искате) нахлува и започва да превзема град след град. В играта ще има две самостоятелни кампании (по една за Съюзниците и Руснаците). С расата на Юри няма да може да се играе в солова игра (за разлика от мултиплеър битките). В Yuri's Revenge очаквайте нови единици и от двете страни и изцяло нова "раса", 60 минути от любимите на целия български народ филмчета в стил Westwood и още много други екстри.

KOHAN: AHRIMAN'S GIFT

Производител: TimeGate Studios
Излиза: края на 2001г.

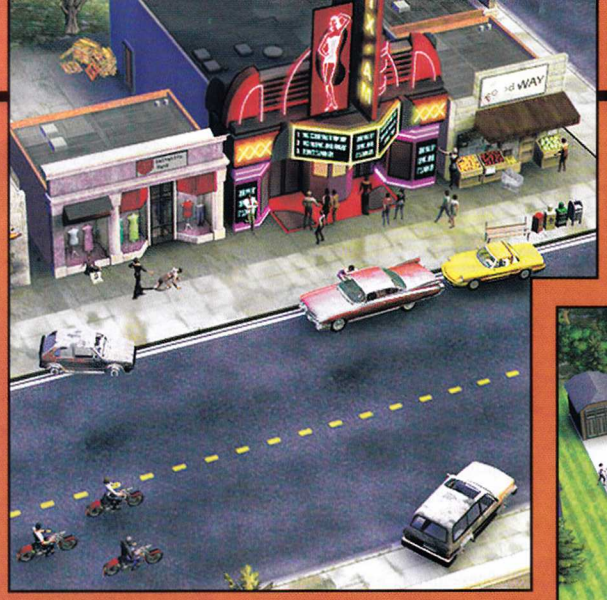
От TimeGate Studios показаха на изложението допълнението на тяхната иновативна стратегия Kohan: Ahriman's Gift. (повече информация за Kohan можете да намерите в GW4/2001). Този expansion ще предложи доста нови неща в оригиналния Kohan. В него ще имате нови единици, герои, заклинания и тайни технологии. Освен двете нови кампании, ще можете да изиграете и оригиналната такава, но от страната на лошите. В мултиплеъра вече ще присъства и deathmatch опция... Изобщо налице са всички предпоставки за качествено допълнение. Единственият проблем засега е липсата на разпространител.

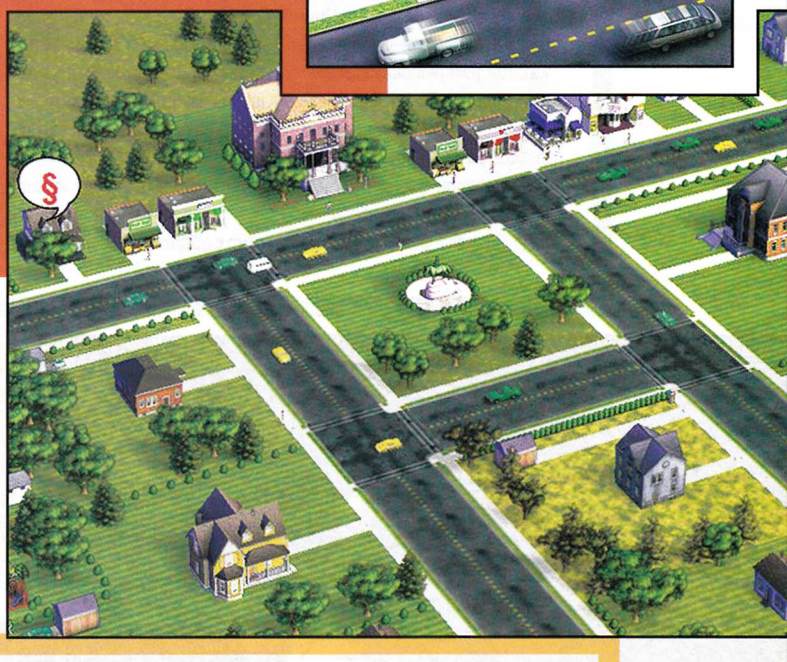
SIMVILLE

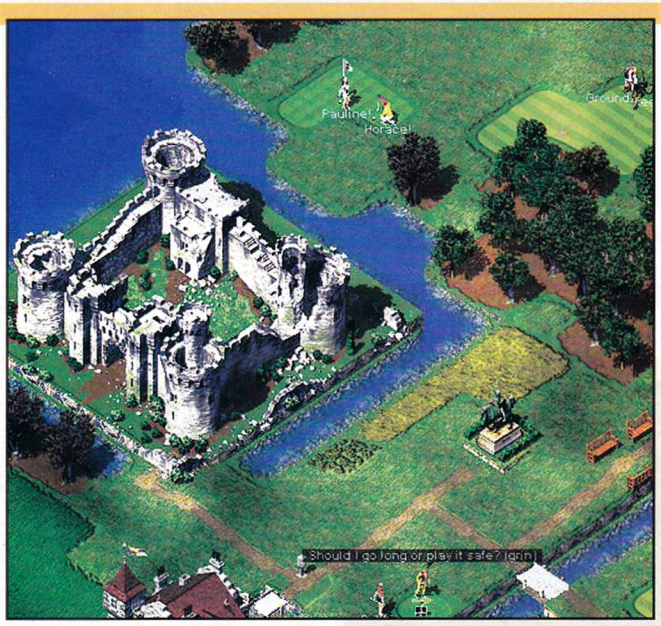
Производител: Electronic Arts
Излиза: края на 2001г.

SimsVille е следващата стъпка от еволюцията на The Sims, като представлява някакво междинно ниво между The Sims и Sim City 3000. В SimsVille целта ви е да си изградите цял квартал от симсчета. В началото разполагате с ограничен бюджет с който започвате проектите си колкото да зарибите симсчетата да се нанесат при вас. След това парите ви идват от данъци. С тях вие ще строите детски площадки, порно кина, нощни барове ... всъщност каквото ви душата иска и кесията позволява. След като свършите тази работа оставате вашите питомци да се забавляват с дадените им удобства. По подобие на останалите Sim игри и тази няма край. Не можете да победите нито да загубите.

Естествено ще можете да си импортирате Sim-семейства от The Sims, както и да пуснете вашия образцов квартал в Интернет, за да се побъркат останалите SimsVille маниаци.







SID MEIER'S SIMGOLF

Производител: Firaxis Entertainment Излиза: края на 2001г.

Изненадахте ли се? И ние не бяхме очаквали името на Сид Майер да се появи заедно с името голф в едно заглавие, но какво пък, нека видим какво е замислил този път.

В SimGolf вие играете човек, заел се е нелеката задача да изгражда голф игрища. На разположение имате една купчина опции и ще можете да вложите своите дизайнерски умения и талант. Играте прилича много на SimCity или The Sims, поставени в такива нестандартни условия. След като завършите вашето игрище, започва по-сложната от играта - как да привлечете повече играчи на вашето голф поле. Добра идея е да организирате турнири и да предизвикате играчи на голф от другите места. В такъв случай, ще трябва сами да участвате в състезанието, като преди това си правите играч, като разпределяте точки по различните му характеристики.

Интересна екстра в играта ще бъде възможността за импортиране на персонажи от The Sims в SimGolf. Всеки един състезател ще си има история, показатели, настроения, които ще се променят в зависимост от това колко му върви играта.

ALONE IN THE DARK IV

Производител: Spiral House Излиза: края на 2001г.

На E3 бе показана почти завършената нова Alone in The Dark (четвъртото заглавие от поредицата Alone in the Dark започнала през 1993г.). Производителите продължиха да пазят в тайна голяма част от информацията около заглавието. Засега се знае, че ще можете да играете с два персонажа - добрият "стар" Edward Carnby (който сериозно се е подмладил с времето) и Aline Cedrac (задължителната жена). Ще разкривате страшни мистерии в изцяло 3D обстановка с фотореалистични текстури. В играта постоянно ще тънете в мрак и страх, и единственото спасение ще бъде вашето фенерче. То ще бъде един от важните нови елементи в геймплея на играта и ще ви помогне да решите не една и две загадки. Освен с многобройните чудовища ще се срещнете с 20 пълноценни персонажи, които ще ви дават задачи, които да изпълнявате.

Alone in the Dark: New Nightmare се разработва едновременно на няколко платформи, като разликите между компютърната и конзолната са "колосални". Отликите се намират в това, че PC играчите ще имат копчета за quick save и quick load, за разлика от конзолните им колеги. Също така късметлиите ще могат да играят и с клавиатура, а не само с джойпад.

INTERGALACTIC BOUNTY HUNTER

Производител: Creative Capers Излиза: края на 2001г.

Intergalactic Bounty Hunter е 3D екшън-адвенчър, който се развива в бъдещето. Вие сте член на Intergalactic Order of Bounty Hunters и играта започва с един космически кораб, който превозва някои от най-опасните престъпници в Галактиката. Естествено, вие управлявате кораба, който още по-естествено бива нападнат. Зашеметяват ви, а престъпниците са освободени. Не стигат тези главоболия, а някой е прехвърлил в банковата ви сметка няколко милиона долара. Грози ви затвор ако не успеете да разберете, кой стои зад тази конспирация, целяща да ви дискредитира. Докато разплитате заговора срещу вас, ще установите, че зад този инцидент лежи нещо много по-голямо и зловещо.

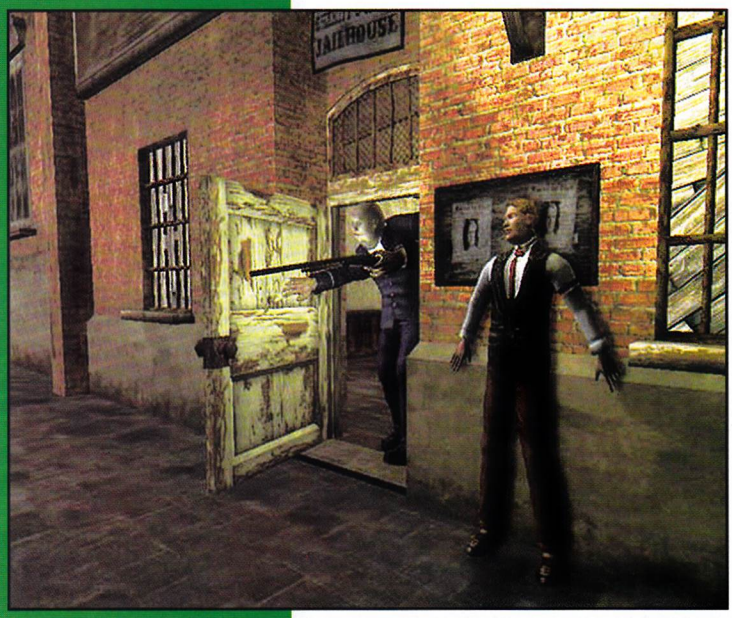
Играта ще се състои от 40 нива. В нея ще можете да говорите с още толкова други персонажа, а интересния момент в нея ще бъде мултиплеъра, в който ще могат да се включат до 8 човека.

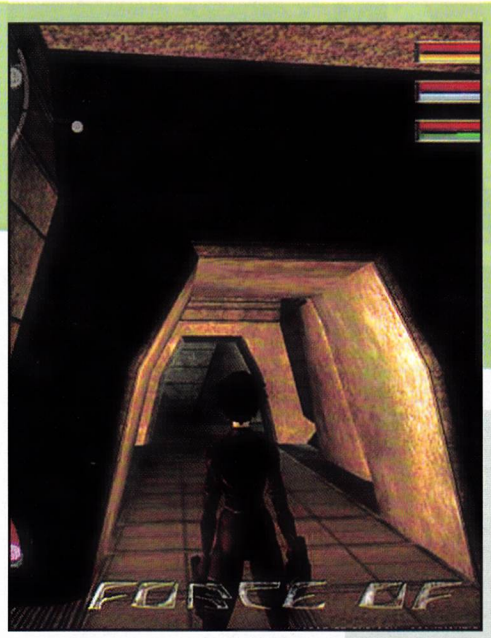
Intergalactic Bounty Hunter е замислена като първи епизод от сага от в три части. Останалите две заглавия се разработват паралелно и се очаква да излязат до края на годината.

CALL OF CTHULHU

Производител: Headfirst Production
Излиза: края на 2001г.

Митът за Ктулу придоби много силна популярност в последните няколко години. Логично бе по отрочето на H. P. Lovecraft да има и разработена игра. Заглавието започва малко нестандартно - с самоубийството на главния герой. Целта на играча е да доведе своето алтер-его до трагичния завършек, като изиграе случките, накарали го да полудее и да посегне на живота си. Въоръжени с един дневник, в който ще се записват пътлиата на вашия герой вие започвате Call of Cthulhu. Основата на играта ще бъдат загадките и изследователската дейност, макар че от време на време ще се налага да се ступвате с някой-друг противник. Основният акцент в заглавието ще бъде интересната история. С развитието на сюжета вашият герой постепенно ще губи разсъдъка си и това директно ще влияе на начина, по който той ще вижда света около себе си. Останалите му психически отклонения също ще имат своето влияние. Например героят ви ще се страхува от високото и ако погледнете надолу от мост към бездната под вас ще видите някаква ужасяваща интерпретация на картината.





ЕКШЪН ПРИКЛЮЧЕНИЯ

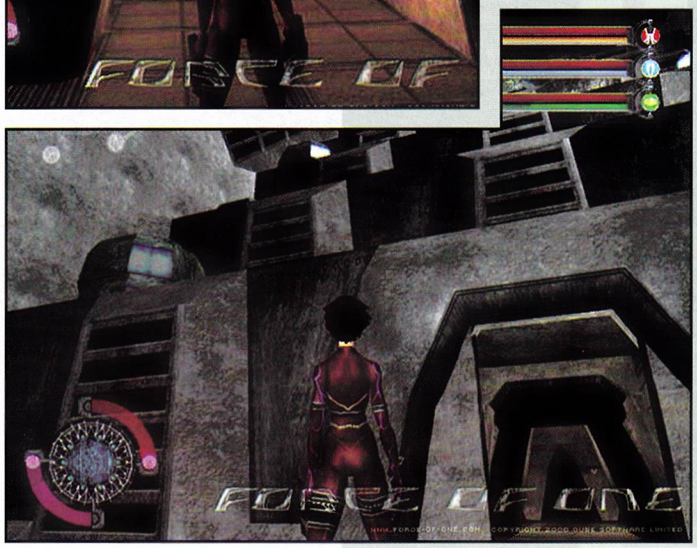
FORCE OF ONE

Производител: Qube Излиза: 2002г.

Мрачната киберпънк атмосфера направо лъха от новото произведение на Qube и Virgin Interactive.

Играта се очертава да бъде адвенчър с тактически елементи при битките (по подобие на едно много старо заглавие на Microprose - Bloodnet). Действието се развива в града Калкафон. Вие сте младият техномант Фарлайт, който трябва да открие и обезвреди няколко злодеи, които искат да изменят света, в който той се е родил. По време на приключението ви, което ще се развива из 16 огромни местности (или нива) към вас ще се присъединяват различни персонажи. Всеки ще има своите специални способности и ще ви помага по време на мисиите ви, но те ще си имат собствени цели, които ще поставят над всичко останало.

Надяваме се играта да запълни празнината от киберпънк заглавия, която се е отворила през последните няколко години.

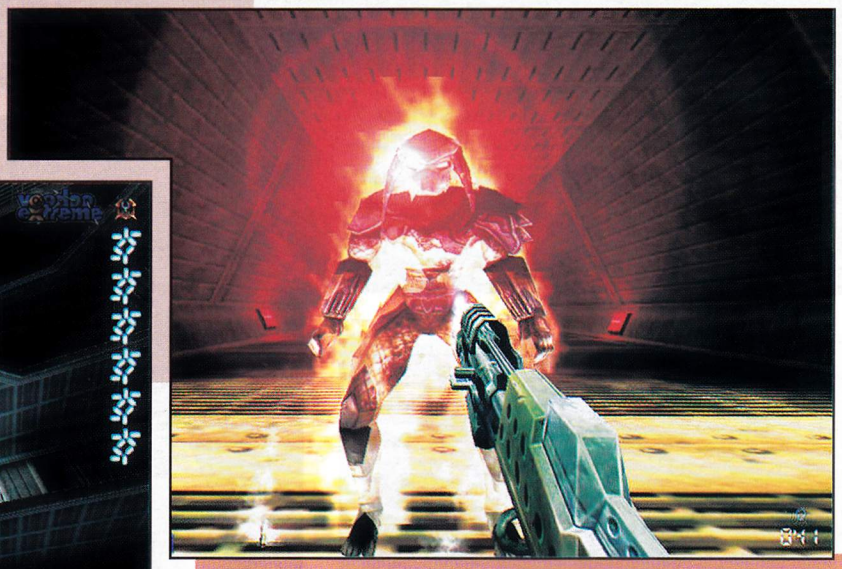


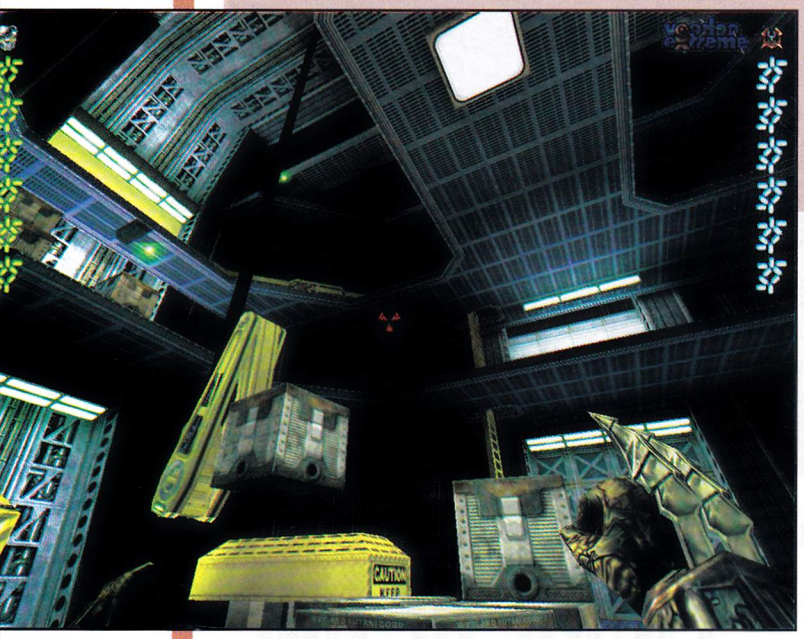
ALIEN VS. PREDATOR 2

Производител: Fox Interactive Излиза: 2002г.

Това е продължението на известния екшън в първо лице, където в главните роли можехме да видим чудовищата от известните фантастични филми на Fox. В новото заглавие отново ще можете да влезете в кожата на пришълеца, хищника и маринеца - този път всеки от тях присъства в по няколко варианта. Пак ще можете да си пробивате път през мрачните коридори на космически бази и да изследвате откритите пространства на чужди светове. 21-то нива на AvP 2 са разделени на 3 кампании - по 7 мисии за всеки от участниците на кървавата драма. Още десет нива ще бъдат предназначени специално за феновете на мрежовата игра.

AvP 2 ще използва платформата LithTech 3.0 и ще ни предложи 3D графика от най-висока класа.





JEDI KNIGT II

Производител: Raven Sofware
Излиза: 2002г.

На E3 най-сетне беше официално обявено дългоочакваното продължение на Jedi Knight. Няколко години след края на първата игра, Kyle Katarn се е отказал от силата, за да избегне изкушението на Тъмната страна. Скоро обаче ще му се наложи наново да усвои старите си способности, заедно с някои нови. Наред с познатите оръжия, ще има нови (например парализираща палка). Пак ще можете да развивате дисциплините на Силата, като тук също има попълнения. Вече ще можете да прилагате джедайския трик на разума, за да обърка или разпъти някой враг. Ще имате и лазерен меч, който ще оставя нажежени следи по всичко, което ударите. Този път ще можете да го хвърляте, за да поразявате противници на разстояние. Освен врагове, ще имате и съюзници, които да се бият заедно с вас срещу неприятелите. Всичко това ще бъде представено с помощта на модифициран Quake 3 енджин, а Raven ще използват технологията си GHOUL2 за нанасяне на поражения върху телата на противниците. Ще има мултиплейър (включително кооперативен), но играта няма да е чак толкова дълга, колкото предните части.

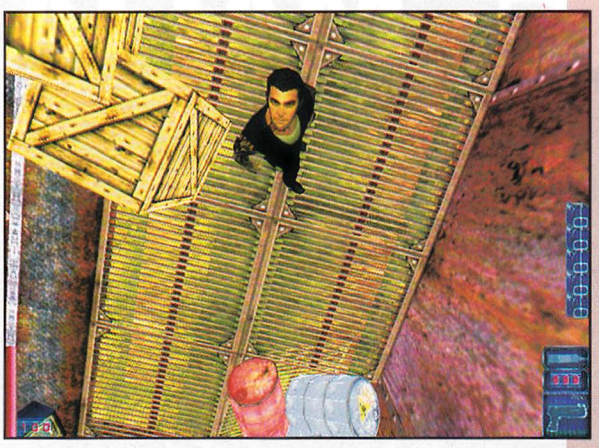
HIDDEN & DANGEROUS 2

Производител: Illusion Softworks
Излиза: 2002г.

Ето още едно продължение на успешна игра. Във втората част ще можете да се наслаждите на още от качествата, на които H&D 1 дължи известността си. Ще управлявате отряд от 4-ма диверсанти в германския тил през втората световна война. Природата на играта изисква много мисъл и правилна тактика, за да изпълнявате поставените ви мисии. Техническото изпълнение на H&D 2 ще бъде на отлично ниво. Специално разработената графична платформа ще може да изобразява страшно детайлни сцени, без това да се отразява на скоростта на игра. Мисиите отново ще бъдат базирани на исторически събития, като този път реалистичността ще идва и от поведението на управляваните от компютъра персонажи. "Ние го наричаме изкуствен живот. Хора, които ходят наоколо и вършат логични неща." - ето какво казва по въпроса дизайнерът на играта. Въпреки, че H&D2 е силно ориентирана към соловата игра, създателите й смятат да включат и възможност за мултиплейър.

FROM DUSK TILL DAWN

Производител: GameSquad Излиза: края на 2001г.



Тази игра се създава по мотиви от едноименния трилър на Куентин Тарантино. Но за какво ще става дума в нея? Преценете сами - авторите й стоят зад заглавия като The Devil Inside и Alone In The Dark. Към обичайния си хорър репертоар те трябва да добавят само малко черен хумор, за да се получи запомнящо се заглавие в духа на филмите на Тарантино.

Ще поемете ролята на Сет Геко (?), единственият оцелял персонаж от филма. Той е грабител и убиец, но всъщност е готин пич. В последно време обаче са го заловили, осъдили на смърт и натикали в преоборудван като затвор със строг режим стар танкер. Сред отрепките, които излежават присъдите си в тази плаваща тъмница, се намират стари познати на Сет - вампирите. И те вдигат кървав бунт...

Изненадахте ли се? И ние не бяхме очаквали името на Сид Майер да се появи заедно с името голф в едно заглавие, но какво пък, нека видим какво е замислил този път.

В SimGolf вие играете човек, зел се е нелеката задача да изгражда голф игрища. На разположение имате една купчина опции и ще можете да вложите своите дизайнерски умения и талант. Играте прилича много на SimCity или The Sims, поставени в такива нестандартни условия. След като завършите вашето игрище, започва по-сложната от играта - как да привлечете повече играчи на вашето голф поле. Добра идея е да организирате турнири и да предизвикате играчи на голф от другите места. В такъв случай, ще трябва сами да участвате в състезанието, като преди това си правите играч, като разпределяте точки по различните му характеристики.

Интересна екстра в играта ще бъде възможността за импортиране на персонажи от The Sims в SimGolf. Всеки един състезател ще си има история, показатели, настроения, които ще се променят в зависимост от това колко му върви играта.

COUNTER STRIKE 2

Производител: Valve Software Излиза: 2002г.

Counter-Strike 2 ще бъде тактически shooter от ново поколение. Не го бъркайте обаче със соловата игра Counter-Strike: Condition Zero. CS 2 ще събере в себе си добрите черти на първата част на играта, но ще смени платформата - вместо върху Half-life, CS 2 ще използва енджина на Team Fortress 2. Засега това е всичко, което ни е известно за продължението на най-популярния мултиплейър shooter.

MAFIA

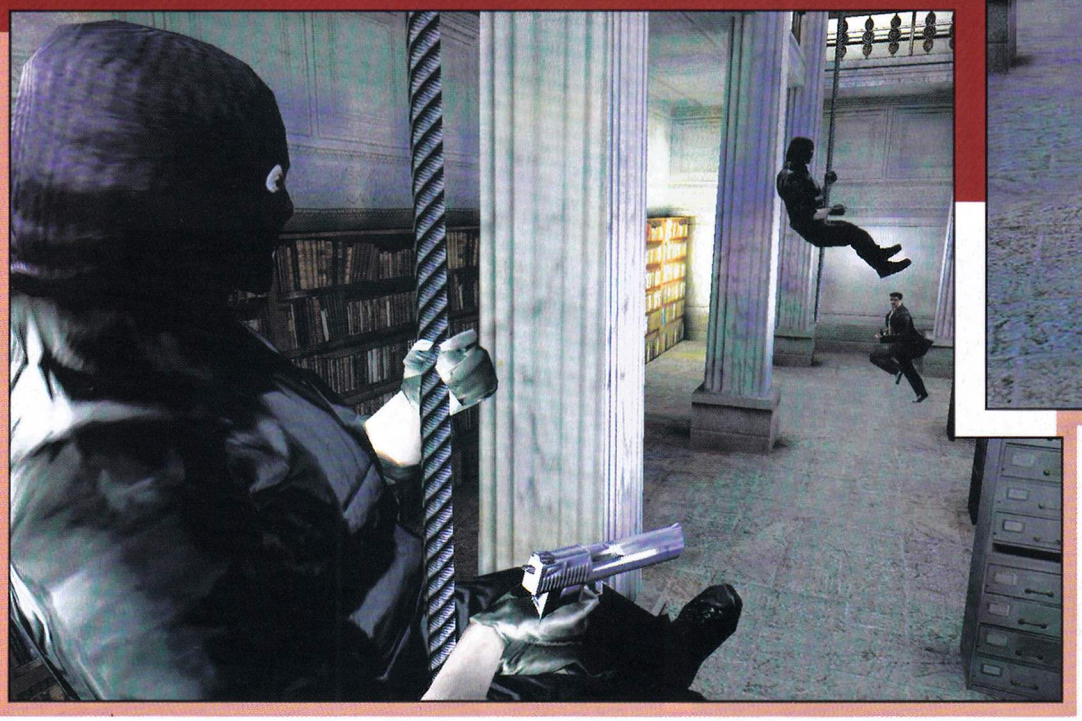
Производител: Illusion Softworks
Излиза: края на 2002г.

Очаква ви поредният екшън в трето лице. Този път играта ще ви пренесе в малко американско градче през трийсетте години - времето на гангстерите, убийците и контрабандистите. Ще заемете мястото на начинаещ бандит - бивш шофьор на такси. Водени от жаждата за власт, ще участвате в неговото издигане и падение. Ще опознаете подземния свят на Америка, ще въртите контрабанда, ще управлявате автомобили по време на луди преследвания по улиците, ще организирате кървави покушения и дръзки банкови обири. Всичко това ще се развива в огромен виртуален свят с площ от 12 квадратни мили. Там ще видите разтърсващи пейзажи, живописни здания и мрачни вертепи. Ще започнете кариерата си като прост изпълнител, и ще си пробиете път до солидна позиция в престъпния свят. Провереме притежавате ли "качествата", за да бъдете рекетьор, шофьор или обикновен мафиоз, борете се за пари, уважение и власт във фамилията.

MAX PAYNE

Производител: Remedy Излиза: средата на 2001г.

Съвсем скоро можем да очакваме нароченият за хит още отпреди година Max Payne. Липсата на реклама през последните месеци породи доста съмнения в качеството на заглавието, но E3 показа, че чакането си е струвало. Според очевидци, играта предлага невиждано преплитане на кинематографични сцени и геймплей. Освен спираща дъха графика, продуктът на Remedy предлага и доста други новости. Една от тях е липсата на степени на сложност. Вместо да ви кара сами да си избирате колко трудни да са противниците, играта сама ще се адаптира към вашите действия, и ще праща срещу вас врагове, специално нагодени към (не)умението ви. Друга интересна възможност е наличието на тъй наречения "bullet mode" - режим на забавяне на играта, когато ще можете да управлявате действията на Max от познатия ни от "Матрицата" почти-стоп-кадър. Това може да се окаже много полезно, комбинирано със специалните движения и начини на атака на героя ви. Използването на тази екстра обаче е ограничено, затова ще трябва внимателно да избирате кога да я използвате. В Max Payne ще трябва не само да се биете, но и да решавате (не твърде сложни) загадки. Примерно, докато се опитвате да обезвредите мина, тя се взривява и срутва стълбището. Затова трябва да взривите друга мина, за да бутнете колона, по която да се изкачите на следващия етаж. Да се надяваме, че след около месец



ЕКШЪН

CLUB INFERNO

ОТКРИТ ШАМПИОНАТ по COUNTER-STRIKE

за ГОЛЯМАТА НАГРАДА на club INFERNO

ПЕТИ кръг - 30 юни

Записване - до 8.00 ч. на 30.06.

Награден фонд - 2450 лв.

За подробна информация: www.club-inferno.com

ПРЕДСТОЯЩИ ТУРНИРИ

1 юли 2001

Heroes III

Награден фонд - 500 лв.

Продължителност - 3 седмици.

14 юли 2001

Star Craft

Награден фонд - 500 лв.

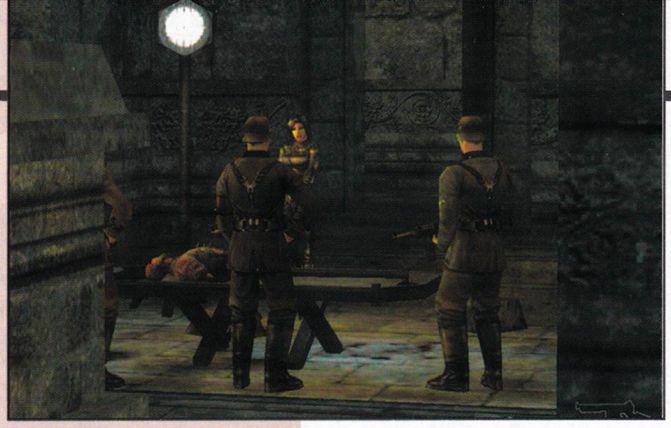
София, Младост - 1, Пазара

тел. 974-38-91

RETURN TO CASTLE WIOLFENSTEIN

Производител: Grey Matter Излиза: 2002г.

Килията на фашистки затвор. Вратата е отключена, в ръката ви блести нож, в краката ви се е свил труп, а наблизо се търкаля пистолетът на непредпазливия пазач. А кой сте вие? B.J. Blazkowicz, разбира се! Познато ли ви е отнякъде? Тази сцена поставя началото на увлечението по 3D shooter-ите. Така започва и нейното продължение - RTCW. Макар и не толкова иновативен като предшественика си, продуктът на Grey Matter има с какво да се похвали. Пистолети, пушки, автомати, снайпери, гранати, доста впечатляваща огнепръскачка - оръжията ще бъдат на ниво, но и съобразени с историческата истина. Бърз и брутален екшън ни очаква из нивата - сред разрушени заводи, скрити гробници, окупирани села, научни лаборатории и, разбира се, замъка Волфенщайн. Картите ще бъдат грамадни, с много тайници, които да възнаградят любопитните, и с по няколко възможни маршрута до целта. Противниците ще бъдат умни - ще действат заедно, ще отстъват при нужда, ще стрелят през стени и подове, ще бутат мебелите, за да се крият зад тях. Историята ще бъде силна, по традиция - със свръхестествени елементи.



CLUB INFERNO ТУРНИР COUNTER-STRIKE

РАНГЛИСТА - ЧЕТВЪРТИ КРЪГ

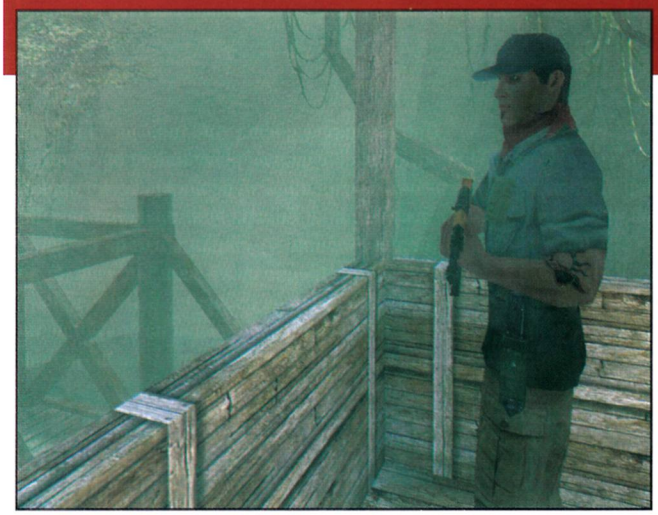
1. [SS] Force	45 т.	9. OK	19 т.	17. [STEP]	10 т.	25. DPP	5 т.
2. Selo Mladost	30 т.	10. [FAV]	16 т.	18. Anti Droga	10 т.	26. Dune	5 т.
3. Cyber X	28 т.	11. [HELL Force]	14 т.	19. RIP	9 т.	27. 1000 MARKI	5 т.
4. Botevata 4eta	25 т.	12. AWP 2	14 т.	20.NAI-DOBRIX	9 т.	28. Head Shot	5 т.
5. Varna	24 т.	13. [C-T]	14 т.	21. Inferno	8 т.	29. KN Masters	4 т.
6. Headoff	22 т.	14. pri-Vampi	13 т.	22. [SK] INFORCERS	7 т.	30. Dream Team	4 т.
7. Aqv 2	20 т.	15. The Team of the Jail	11 т.	23. O_T	6 т.	31. E_TAKA	4 т.
8. Extreme	20 т.	16. [SOBT]	11 т.	24. Killas	5 т.	32. Xteam	4 т.

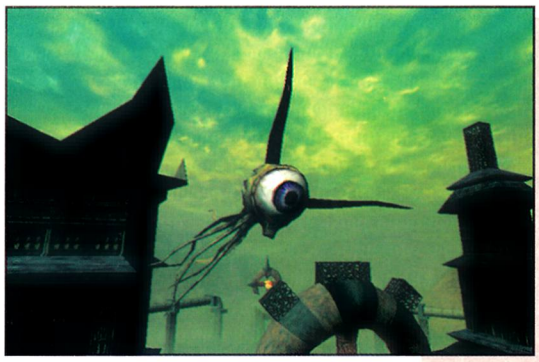
Подробен списък на класираните отбори търсете на www.club-inferno.com

SOLDIER OF FORTUNE 2

Производител: Raven Software Излиза: 2002г.

Сърцето на втората част на играта ще бъде енджинът на Quake 3, подобрен с технологията GHOUL 2. Ето кратко сравнение между техническите характеристики на двете части на SoF: 3000 полигона за персонажите срещу 400 в старата игра; 5000 срещу 500 за оръжията; добавени са лицеви анимации и по-реалистично действие на оръжията; 36 зони на поражение срещу 18; 100 вида смъртни анимации на 15-те вида тела срещу едва 20. Впечатляващо. Сюжетът обаче не е особено оригинален - целта на играта ще бъде избиването на група руски учени, които разработват биологическо оръжие. Че откъде руснаците ще вземат пари за подобно нещо? Предвижда се противниците да бъдат доста по-умни и трудни за убиване. В някои случаи потайността и промъкването ще бъдат по-добра тактика от стрелбата, и играта ще ви уведомява за това. Поклонниците на мрежовата касапница обаче ще останат разочаровани. В първоначалната версия на играта въобще няма да присъства опция за мултиплейър. Възможно е в по-късен пач ситуацията да се промени.





OZZY'S BLACK SKIES

Производител: iRock Interactive Излиза: края на 2001г.

Ето едно заглавие, което трябва да зарадва както феновете на Ozzy Osbourne, така и любителите на хубавото фентъзи. Играта ще съдържа наколко интерактивни музикални теми, които ще се променят в зависимост от действието на екрана на компютъра. Част от тях, включително Crazy Train и Paranoid, са били презаписани специално отОзи. Освен това ще бъде включена песента Black Skies, написана специално за играта.

Но Black Skies няма да разчита само на музиката, за да впечатли потребителите. В нея ще можете да управлявате три различни версии наОзи - по една за всяка групировка, достъпна за игра. Всяка ще има различни летящи същества, които да изведете в битка едно срещу друго. Гигантски кукумявки и орли, драконоподобни скелетни зверове и летящи скатове - мутанти - всеки от тях ще има различни статистики и начин на управление. Битките ще се провеждат сред разнообразно фентъзи обкръжение и поток от специални ефекти. Ще има три кампаниии от по 10 мисии, и възможност за игра в мрежа за 16 души. В момента играта е 70% готова.

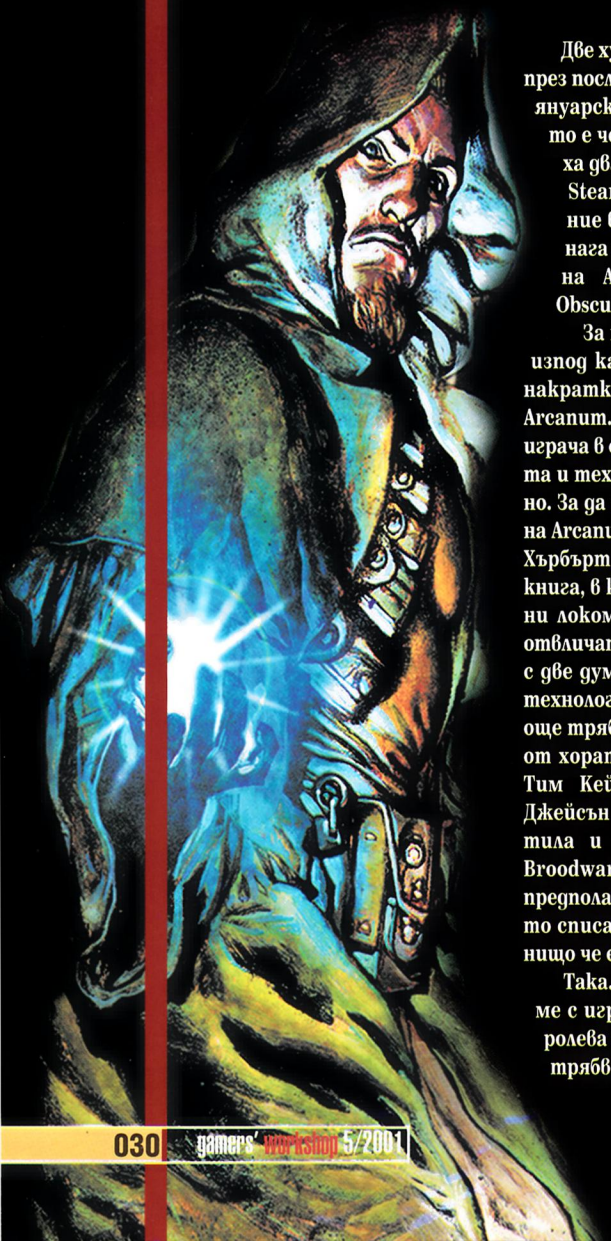
ролева игра

ARCANUM

of steamworks & magick obscura

- Производител: **Troika Games**
- Разпространител: **Sierra**
- Интернет: **www.troikagames.com**
- Дата на излизане: **края на 2001 година**
- Очаквания: **големи**

Сдъвкано и...
Arcanum е ролева игра от авторите на Fallout 1 и 2. Ако това не ви дава представа за качеството на играта, прочетете цялата статия.



Две хубави неща се случиха на наша милост през последния месец. Първото е, че си получих януарската заплата от Workshop-а, а второто е че от отвъд голямата вода пристигнаха два диска на които пишеше "Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura: BETA". Сега, ние в офиса не сме някакви гении, но веднага предположихме, че иде реч за бетата на Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura.

За тези от вас, които не са изпълзявали изпод камъка си от една-две години, съвсем накратко ще резюмирам какво представлява Arcanum. Това е ролева игра, която ще потопи играча в един необикновен свят, където магията и технологията съществуват едновременно. За да можете по-добре да проумеете света на Arcanum, представете си че Дж.Р.Р.Толкин и Хърбърт Уелс са седнали и заедно са написали книга, в която цепелини порят небесата, парни локомотиви кръстосват земята, демони отвличат хора, върколаци бродят сред мрака - с две думи един доста интересен магическо-технологичен миш-маш. Единственото, което още трябва да знаете е, че тази игра се прави от хората, дали на света Fallout и Fallout 2 - Тим Кейн, Крис Джоунс, Леонид Боярски, Джейсън Андерсън, Шарън Шелман (тя е работила и върху анимациите на Starcrfat и Broodwar). А ако Fallout не ви говори нищо, предполагам, че в бързината сте взели грешното списание. Точно така, това не е Топ Фолк, нищо че е цветно.

Така. Край на празните приказки, започваме с играта. Както вече казахме, Arcanum е ролева игра, така че първото нещо, на което трябва да се спрем е създаването на герой.

Процедурата доста прилича на тази от Fallout. Можете да изберете някой от предварително създадените персонажи, всеки от които има кратка биография, разясняваща ви силните и слабите му страни, или да създадете нов герой. Предполагам че и вие сте като мен и искате сами да изберете всичко по персонажа си, включително цвета на връзките на обувките му, така че ще се спрем на този процес малко по-подробно.

Започваме от расата и пола. Можете да избирате между Елф, Човек, Гном, Халфлинг (Галфлинг на руски), Джудже, Полу-орк и Полуогре. Всяка една раса има предимства в определени сфери и недостатъци в други, които са подробно описани за удобство на играча. Гномите например са родени търговци, но са физически по-слаби от останалите раси. Полу-огретата са изключително здрави и силни, но не стават за водещи по bTV. Джуджетата са родени техничари, но магията трудно им се отдава. И т.н. Можете да изберете дали ще играете с мъжки или женски представител на съответната раса. Изключение правят Гномите, Халфлингите (както вече казах Галфлинги на руски) и Джуджетата. Създателите на играта не обясняват това си решение, но се чуват приказки за обилно окосмяване и огромни крака, така че може би за наше добро сме лишени от привилегията да се насладим на "нежния" пол при тези раси. За разлика от много други игри, тук моментът с избора на пол е доста важен, защото пичовете от Troika Games твърдят, че в играта ще има "мъжки" и "женски" куестове, както и че някои куестове ще могат да бъдат изпълнявани по различен начин в зависимост от пола на героя ви.

Ако искате да вкарате малко повече тръпка в персонажа си, можете да му изберете "минало". Повечето "истории" са общи за всички раси, но има и някои специфични в зависимост от расата и пола. Всяка "история" носи положителни и отрицателни черти за героя, като вие трябва да прецените дали те ще пасват на игралния ви стил. Например ако изберете "Син на Герой" започвате с хубав магически меч, но хората ще реагират изключително негативно ако извършите и най-малката злина. "Наследство" пък ви дава двойно повече пари в началото на играта, но показателят ви Воля (Willpower) е по-нисък, защото сте разглезен. А "Отгледан от змиеукротители" увеличава устойчивостта ви на отрови с 20%, но за сметка на красотата ви (Beauty), поради многото белези от ухапвания. Част от "историите" са доста забавни, като например "Бит с грозната пръчка", "Луд учен" или "Булката на Франкенщайн". Предвидените "истории" покриват доста широк спектър игрални възможности, така че едва ли ще има недоволни играчи. Ако пък решите можете да започнете "на чисто".

Предполагам сте забелязали, че досега не споменахме нищо за класове или професии. Това е така, защото играта ви дава възможност сами да решите като какъв ще играете. В тази насока на играча са предложение множеството умения, технически и магически дисциплини. След като приключим с избора на раса, пол и име, преминаваме на следващия екран, където са събрани всички умения и показатели. Първото нещо, което ще забележите са 8-те основни показателя, лежащи в основата на героя ви. Те са Сила (Strength), Жизненост (Constitution), Сръчност (Dexterity), Красота (Beauty), Интелект (Intelligence), Воля (Willpower), Възприятие (Perception) и Обаяние (Charisma). Всеки един от тях оказва влияние върху различни умения и възможности на героя. Волята влияе върху броя магически точки и устойчивостта на магии, Красотата определя реакцията на околните и броя NPC-та, които можете да присъедините към вас, и т.н. Вдясно от основните показатели има три бутона, съдържащи всички останали умения в играта. Първият е Основни Умения (Skills). Той съдържа четири подгрупи - Бойни, Престъпни, Социални и Технологични. Всяка една от тези подгрупи съдържа по 4 умения, например под Технологичните ще намерите Ремонт, Огнестрелни Оръжия, Обезвреждане на капани и Отваряне на ключалки. Всяко едно от тези отделни умения има 5 степени на развитие. Допълнително всяко умение може да бъде овладяно в три степени - начална, експертна и майсторска.

Втория бутон е за Технологичните Дисциплини. Той съдържа девет дисциплини, всяка с по 7 степени и предоставяща възможност за сглобяване и създаване на все по-сложни и мощни предмети, отвари и оръжия. Технологичните дисциплини са Билкарство (Herbology), Химия (Chemistry), Електрическа (Electrical), Експлозиви (Explosives), Огнестрелни оръжия (Gun Smithy), Механика (Mechanical) и Металообработка (Smithy). Всяка една от тях ви позволява да изработвате характерни за нея неща. Например Билкарството ви дава неща като "Цяр против отрова" и многозначителния "Wonder Drug", докато Механиката съдържа "Капан за мечки", "Автоматичен шперц" и други.

Аз и Върджил срещу един вълк - моята идея за честна битка.

Ето го нашия герой, в цялата си прелест. Избираме си име, пол, раса и минало.

Fire Arms означава по-точна стрелба.

Менюто с технологичните дисциплини.

Менюто с магическите школи.

Персонажите променят външния си вид при смяна на облеклото им. Тук изглеждам секси в метална броня.

Последният бутон е този за Магическите школи. Там са включени 16 (!!!) школи - Земна, Въздушна, Черна, Бяла, Призоваваща и още 11 други, всяка от тях с по 5 заклинания.

При създаването на герой, играчът получава 5 точки, които да разпредели по свое усмотрение. Ако сте следили мисълта ми досега, вече ви е ясно, че изборът е огромен. Това е предпоставка за изключително разнообразие на игрални комбинации и теоретична безкрайна преиграваемост на Arcanum. Можете да създадете какъвто герой си искате (без водолаз, въпреки, че колегата от PC Mania се кълне в това) и да опитате късмета си в света на Arcanum. При всяко вдигане на ниво получавате една точка, която подобно на началните 5 можете да използвате за увеличаване на някои от основните си показатели или за подобряване на някое от уменията ви (бойни, технологични и т.н), или пък да усвоите нова магия или технология. Лично аз никога досега не съм виждал толкова богата и отворена система за генериране на персонажи. Играта е огромна, а ние за две страници още герой не сме си създали.

Тук трябва да спомена и една изключително полезна функция, която пичовете от Troika са вмъкнали в играта. Иде реч за бутона "Auto-Level", който ще спести на новобранците доста главоболия при разпределянето на точките. Щраквате този бутон, избирате от предложения ви списък като какъв искате да се развива героя ви и "грижи няма". Списъка с възможните "професии" е огромен - Дипломат, Свещеник, Крадец, Некромант и още към 20-тина други (пак липсва водолаз, за жалост на колегите от PCM). Играта е достатъчно интелигентна и в зависимост от избраната от вас професия ще разпределя точките ви между необходимите умения и показатели.

Разгеле, стигнахме до момента в който можем да започнем играта. Дами и господа представям ви Whispy "Lil' Dog" Workshoper - най-смъртоносното джудже от тая (или оная, вече не съм много сигурен) страна на Магелановия облак! И тъй като съм част от "Работилницата", нашето момче ще е технологче - със собствените си ръце ще кове ковчега на противниците си. В този ред на мисли се спирам на Технологичната дисциплина "Огнестрелни оръжия" - слагам там една точка. От останалите ми 4-ри точки слагам две на Възприятие (Perception), тъй като това е важен показател за стрелците и две на умението Fire Arms, определящо колко добре ще боравя с огнестрелни оръжия. Готово, време е да почваме. Остана само да си купим някаква екипировка. Но тъй като реших, че моето джудже е било отгледано от монаси, започвам играта само с ? от началната сума, или 100 пари. Но пък имам +1 на Възприятие - ура.

Играта започва с анимация, малко напомняща на Crimson Skies - вие си летите на огромен цепелин и изведнъж сте нападнати от две летящи машини, които без проблеми могат да минат за прародителите на днешните самолети. Цепелина е поразен и се разбива на земята. Оцелелите са само двама (вие и един гном), но бройката им бързо намалява на половина. Малко преди да умре, гномът решава допълнително да отрови живота ви, като ви дава един пръстен и ви моли да го занесете на момчето му. Оттук започва нашата одисея.

Веднага щом анимацията свърши, нашето момче е пресрещнато от Върджил, когото аз в началото сметнах за местния луд. Той започва да бръщолеви някакви неща за някакво пророчество и че ние (т.е. аз) сме тези, които ще го изпълнят. Всяко уважаващо себе си джудже би му зашлевило два шамара и би продължило по пътя си, но днес съм нещо мекушаво настроен и проявявам разбиране. След доста приказки с Върджил стигаме до консенсус да отидем до близкото населено място, наречено Shrouded Hills и да потърсим там неговия (на Върджил) висшестоящ, който ще ме открехне на далаверата с пророчеството.

Както си му е редът в повечето ролеви игри вие започвате като един средностатистически прошляк, като това важи с особена сила за Whispy поради аскетското му потекло. Бърза проверка на инвентара показва една жакетче, колкото да не простинем, и 100-те пари. Подобре е никой да не ми застава на пътя - може да съм евтин, но не съм лесен. Бърз поглед към картата на света показва, че градчето се намира в близост до мястото на катастрофата. Пътят до там се оказа кратък, но славен. С шутове и юмруци, и с безценната помощ на Върджил, който се оказа че владее лечебни магии, успяхме да си пробием път през пълчищата вълци, глигани и прочие злонравна фауна и да стигнем до града. Тук е мястото да ви кажа няколко думи за игралната и световната карта.

Някои от магическите ефекти са направо фантастични.

Смело бягам от битката, оставяйки другарите ми да се оправят сами.

Arcanum, играта, и Arcanum, светът, са абсолютно огромни. Пътуването из света е подобно на това във Fallout - докато се движите, вашата група е представена като червена линия. Ако се натъкнете на нещо, веднага се пренасяте на мястото и действате. Ако минете близо до някое по-значимо място, то веднага се появява на картата ви. Но има една съществена разлика между двете игри: във Fallout с изключение на градовете и предварително зададените местности, целия терен беше случайно генериран; в Arcanum по всичко личи, че целият свят е налице и е предварително създаден.

Пътешествието от мястото на катастрофата до близкото градче може да бъде осъществено по два начина. След като стигнете до "края" на началната местност (а и на всяка игрална местност), иконата за игралната карта се променя в син глобус, показващ че вече можете да излезете на световната карта и от там да изберете крайната си цел. Ако изберете този начин, играта ще прецени дали ще се натъкнете на нещо или някого докато пътувате и ще ви "прехвърли" в началната част на крайната ви цел. Това е по-бързия метод на придвижване.

Вторият начин е доста по-интересен - можете да изминете цялото разстояние до града в игрално състояние и игрален режим. Така ще видите всяко дръвче или скала по пътя - сякаш сте излезли на излет. Това определено не е най-подходящия начин за придвижване в играта, но въпросът е, че е налице, ако сте достатъчно луди да го използвате. Каквито сме всъщност. Отне ми към 15 минути реално време, но стигнах до града. Като се изключат естествените бариери, като водни басейни или планини, по всичко личи, че ръчно ще можете да преброди всеки сантиметър недвижим имот из Arcanum.

Но да се върнем към приключението си. Вече сме в Shrouded Hills, но нещата определено не стават по-ясни. Един Халфлинг (как му казваха руснаците?) започна да ми задава неудобни въпроси и да ме заплашва, и аз съжалих че съм решил да играя добро джудже. На следващото преиграване ще му изкъртя зъбенцата. В местната кръчма намерих едно доста здраво създание, което обаче отказа да се присъедини към мен. Мисля, че е расист. Неговите мощни мишци могат да свършат доста добра работа, но може би като вдигна още няколко нива ще ме погледне с други очи. Тъй като все още запазвам статуса си на прошляк (2-ро ниво) основното ми занимание е да търся "евтин" опит и да се заяждам с очевидно по-слабите от мен (малки деца, немощни старици, инвалиди). Срещнах един господин, който ми предложи да му помогна да опази парите си, които били вложени в местния клон на ОББ. Замислих се дали не ми е рано да се впускам в по-рисковани начинания, но обещаната от него награда бързо разпали храбростта ми. Накратко - битката в банката беше кратка, кървава и с забележителната липса на каквото и да било участие от моя страна. Горкия Върджил отнесе пердаха, но благодарение на лечебните си магии като по чудо оживя. Безстрашния Whispy кротко наблюдаваше мелето от възможно най-далечния и тъмен ъгъл на сградата. Когато пушека от изстрели се разсъла моят герой храбро пристъпи напред да си иска наградата - един великолепен револвер, който вдигна самочувствието ми до висините. "Come get some" както казваше един пич от една друга игра.

Тук трябва да направим едно ново отклонение, за да ви кажа няколко думи за воденето на битки в играта. Макар и да се движите в реално време, настане ли време за бой можете да продължите в реално време или да преминете в походов режим, който много наподобява този от Fallout-а - имате определен брой "action points" в рамките на който можете да извършите точно определен брой и вид действия.

Основните стойности, които трябва да следим по време на битка са Жизнени Точки и Умора. Жизнените Точки са като в повечето ролеви игри - колкото повече имате, толкова по-добре. Паднат ли до нула, падате и вие, като ставането е доста трудно (възкресяване). Умората обаче е друга бира - тя е нещо като кръстоска между магически точки и издръжливост. Тичането, атакуването с хладни оръжия, правенето на магии са все неща, които "струват" точки Умора. Понякога ако ви нанесат някой по-сериозен удар, той също може да ви отнеме от Умората. Паднат ли точките ви Умора на нула, падате и вие, но този път в безсъзнание. Ако това ви се случи по време на битка, оставате абсолютно безпомощни срещу ударите на врага. И Умората, и Жизнените Точки се възстановяват с времето, като естествено този процес е значително по-бърз при умората. Освен това има отвари, мазила и прочие средства за възстановяване на тези изключително важни параметри, така че няма страшно.

Очевидно не бягам достатъчно бързо. Този екран ми е до болка познат - Arcanum определено не е от най-лесните игри.

Изпълнявайки дребни поръчки и задачки на различни членове на малкото общество на Shrouded Hills се сдобих с някой и друг лев и сега съм малко по-добре екипиран. Имам си кожена броня и леко поизтърбушен щит. Предполагам, че съм доста патетична картинка в очите на местните, но не ми пука особено. Всъщност малко е странно в дясната ръка да носиш класически револвер, изваден директно от уестърните, а в дясната да стискаш очукан метален щит, изваден директно от склада с бракувани брони на крал Артур. Както и да е, важното е че самочувствието ми се качва с всяка измината минута.

По въпроса за пръстена и неговия мистериозен притежател научих доста малко. Насочиха ме към Тарант - огромен индустриален център и един от най-големите градове на континента. Очевидно повече отговори ще трябва да търся там. От старейшината на Върджил намерихме само едно писмо в стая с няколко трупа, в което пишеше да отидем до Тарант и там да отскочим до телеграфната станция, където ще има съобщение за нас. Работата започва да става още по-странна.

След като се уверих, че всички пътища водят към Тарант, закупих малко амуниции за револвера си, пооправих си бронята и се отправих към прашния път, водещ извън града. От учтивост реших да кажа едно "довиждане" на местния шериф, но той само ми се усмихна и ми заяви, че едва ли ще стигна далеч, тъй като пътя към Тарант се охранява от някаква местна банда и те искат такса за минаването. Той ми предложи срещу известна сума да го отърва от тази неприятност. Аз се съгласих.

Спуснах се по пътя като хищна хиена и връхлетях върху нищо не подозиращите айдуци. След около 5 секунди намерих бутона "Load" и се пробвах пак. След около 10 минути реших да помисля малко и да потърся алтернативен подход. Опитах и да поговоря с момчетата, но не стана. Всъщност главатарят им ми подхвърли, че ако му свърша една работа ще ме пусне без да плащам, но тъй като вече работех за шерифа не се получи. Тогава се сетих за едното създание в местната кръчма, което най-високомерно беше отхвърлило предишното ми предложение за обединяване на силите. Бидейки вече 8-то ниво, въоръжен с нов револвер и с накърнено от апашите самочувствие аз се отправих към кръчмата. Самочувствието ми почна да си копае дупка в земята след като дебеловратия пак ми отказа. Вече съм сигурен, че е расист. С австрийски акцент и ненавист в погледа му казах "I'll be back", и се отправих да търся помощ другаде. Тогава ми дойде една изключително хитра и благонравна идея. Щом със сила не става, реших да пробвам с добро и занесох на момчетата, охраняващи моста към Тарант дар в знак на помирение. В Светата книга е написано "По фитила ще го познаете", но както правилно предположих ония момчета не можеха да четат. Драснах клечката и се отдалечих на безопасно разстояние. Единствения оцелял не изглеждаше вече толкова страшен. Пътят към Тарант беше чист. Всъщност не съвсем, защото досадния Галфлинг (как му казваха българите?) ме очакваше на пътя. Този път съвсем откровено ме заплаши и аз бях принуден да го позастрелям. Милия мязаше на 2В молив след като приключих с него - толкова олово имаше в крехкото си телце. Но нека това е предупреждение за всеки, който се изпречи на пътя на Lil' Dog Workshoper.

След кратко и безпрепятствено пътешествие вече съм в Тарант. Това място е огромно - за бога, тук си имат телеграфна станция, вестник, университетско градче, фабрики и ... железопътна гара! Точно така, железопътна гара. В сравнение с Тарант Shrouded Hills прилича на махала. Първото място, което по правило посещаваме в ново населено място е кръчмата. Там винаги може да се научат интересни неща. След кратко лутане насам натам я намерих и се шмугнах за една хладна бира и небрежен моабет. За мое разочарование бях посрещнат доста хладно от местните. Не съм много сигурен, но май и тия са расисти. Предполагам фактът, че спечелих няколко облога по време на краткия си престой също не спомогна за сближаването ни. Майната им, сега съм с 40 пари по-богат.

Централна Гара в Тарант. Железопътните услуги са почти недостъпни за магьосници.

Вестниците са безценен източник на новини и странични куестове.

Всички оръжия, който виждате са сглобени от мен.

Картата на околната местност.

Обикаляйки из града открих множество магазини, продаващи дрехи, магически оръжия и брони, магически свитъци, механични оръжия и брони и ... технически схеми и чертежи! Моята технологична душа се възрадва безмерно! Аз пропуснах да ви кажа, но си сглобих още един револвер от барабан и пистолетни части, който продадох за добри пари. Схемите, които намерих за сега са ми доста сложни, но времето е наше. Ще растем и ще се учим.

Намерих и вход към канализацията. В ролевите игри градската канализация е символ на проблеми, а моето второ име е "Проблем", така че се спуснах долу. Моментално бях нападнат от плъхоподобни твари, кръстени с екзотичното име "Prodigious Vermin". Бързо се справих с тях и започнах разходка из тунелите. Скоро стигнах до малък страничен коридор, в чието дъно имаше просторна стая с двама крадци в нея. Реших да ги заговоря, макар че имах лошо предчувствие. Оказах се прав - те веднага ме нападнаха. Като се има предвид, че те бяха два пъти по-високо ниво от моето, битката с тях беше доста трудно. Къде със сила, къде с подлост успях да се справя с тия двамата. Отново трябва да изтъкна огромната заслуга на лечебните магии на Върджил. Но тук забелязах нещо странно - някой от магиите му не ми действаха! Предполагам, че това е във връзка с технологичната ми натура - магията и технологията в света на Arcanum взаимно се изключват. Предполагам че скоро ще трябва да търся алтернативни методи на лечение, защото магиите на Върджил все по-рядко ще действат.

Победата над крадците ме издигна до 9-то ниво, даде ми 1 точка за разпределение и ... 1 Съдбовна Точка (Fate Point).

Колко пъти ви се е случвало докато играете ролева игра да стигнете до място или ситуация, когато следващото хвърляне на зара е било от съдбовно значение? Понякога невъзможното става и нанасяте смъртоносен удар на противника или избягвате от сигурна смърт, макар че по-често се стига до натискане на Escape и презареждане на записана игра.

В Arcanum, в критичен момент, можете да използвате Съдбовна Точка за да си осигурите желан резултат. Да речем, че сте в доста тежка битка и сте останали с много малко кръв. Ако противникът ви удари сте мъртъв. Единствения начин да си подсигурите неговия неуспех е чрез използването на Съдбовна Точка. Щраквайки върху бутона й в горния край на екрана ще се отвори прозорец с различни опции, включващи пълно излекуване, нанасяне на критичен удар, критичен неуспех на врага при следващата атака, успешно отваряне на ключалка, успешно отблъскване на магия и др. Не си мислете обаче, че Съдбовните Точки се намират под път и над път. За три седмици игра аз успях да събера само две, като втората ми струваше майсторската степен в боравенето с огнестрелни оръжия. Тези точки се дават за невероятни постижения - за побеждаване на много по-силен от теб противник, за извършване на изключително благородно дело и подобни.

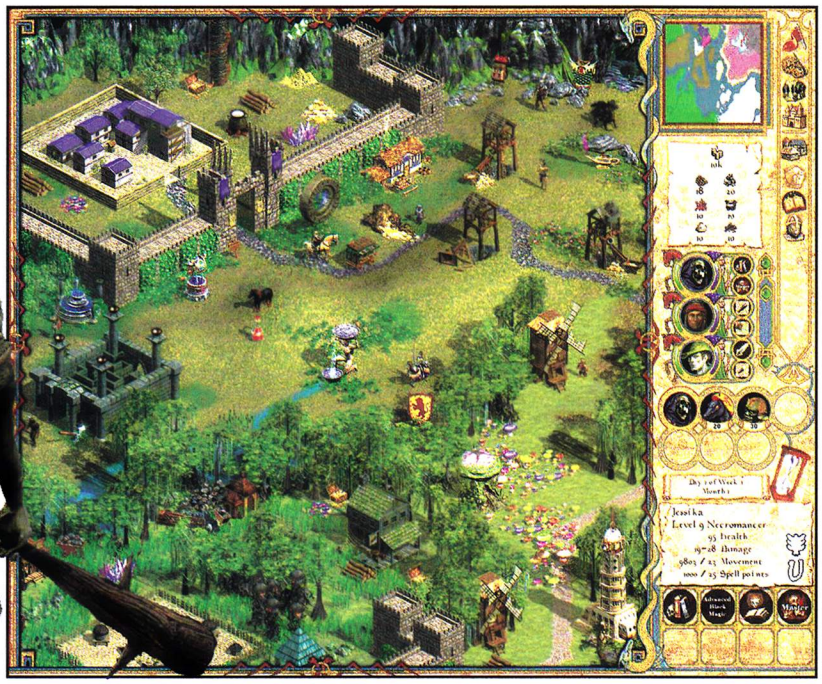
Тук приключваме нашия предварителен поглед/разказ за Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura. Играта се очаква към началото на септември, така че планирайте си доста свободно време тогава - това заглавие има потенциала да се нареди сред най-добрите ролеви игри, които съм играл някога.

Whisper

HEROES 4 of might&magic

Производител: **New World Computing** Разпространител: **3DO** Интернет: **www.3do.com**	Дата на излизане: **есента на 2001 година** Очаквания: **огромни**	Сдъвкано и... **Какво си се зазяпал тука, бе? Да не би сега да изпълняваш изпод някой камък, или пък си прекарал последните 4-5 г. на Марс?**

След целодневно препускане замръкнахме в горите, намиращи се северозападно от града. Всички бяхме много изморени. Аз все още се възстановявах от раните, които противниковите стрелци ми бяха нанесли преди няколко дни. С мъка се смъкнах от животното и огледах войските си. Гоблините скърбяха за умрелите си събратя. Магьосниците ядосваха група елфи, като правеха своите магически огньове по дрехите им. Елфите бяха поставили ръцете на мечовете си и вече виждах, как утре някой ще се събуди без брадата си. Без да бъда пророк знаех, че утре тези странни дървесни създания ще откажат да се бият точно в най-решителния момент. По дяволите, това омешване на войските съвсем прецака морала на дружината. Погледнах бехемотите и отвърнах глава с отвращение. Така и не можах да свикна с новия им облик. Иначе те бяха страховита гледка - огромни, пръхтящи, а вонята им се разнасяше на минути пред тях. Погледът ми падна върху Терек, който се беше облегнал на едно дърво и ми подвикна да дойда и да обсъдим бойния план. Знаейки неговите добри тактически умения, закуцуках нататък....

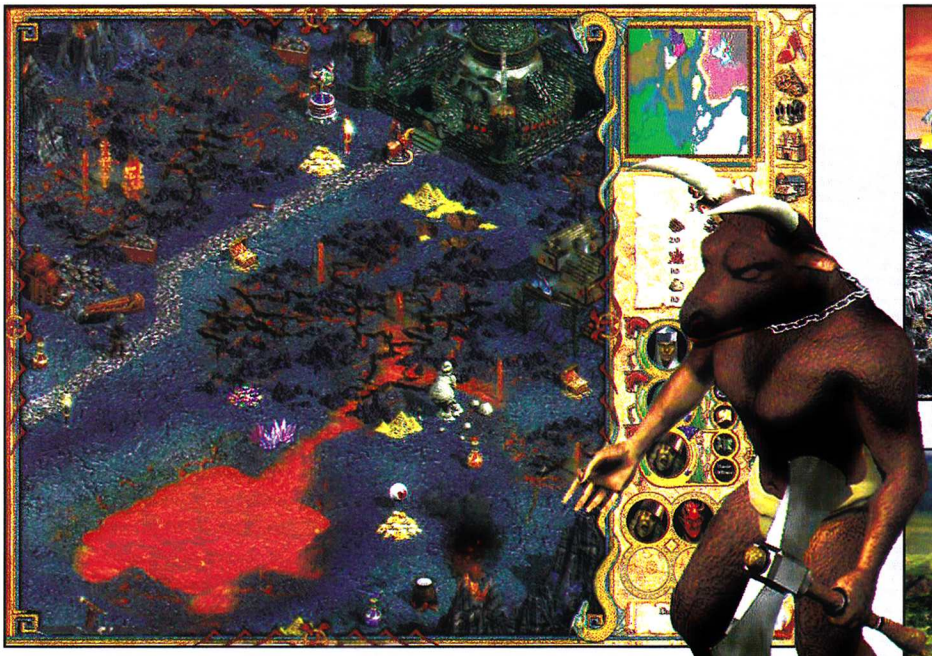


Вероятно градът няма да изглежда така във финалната версия, но от този screenshot придобивате достатъчно добра представа за изгледа на adventure screen-а

Преди два броя се появи първия screenshot от Heroes of Might & Magic, който предизвика много спорове в редакцията. Техният резултат бе едната страничка с предположения, която публикувахме в GW3/2001. За щастие месец май се оказа добър за световната хиросусджийност. 3DO отговориха на много от въпросите, които ни тормозеха и ден след ден се появяваше малко по малко информация за това, какво ще представлява четвъртата част на една от най-добрите (а защо не и най-добрата?) походова стратегия в момента на пазара. Ето и какво разбрахме:

Нова Heroes ера

Heroes 4 ще бъде най-революционната част на играта от King's Bounty (предшественика на Heroes I) насам. Играта ще използва съвършено нов engine. Играчът отново ще гледа на бойното поле в изометрична перспектива, но този път всички предмети, чудовища и сгради по картата ще бъдат изцяло 3D моделирани. Разликата можете да забележите с невъоръжено око по screenshot-овете в списанието. Поддържаните разделителни способности варират



между 800 x 600 точки, до 1280 x 1024 точки. И това е само най-малката промяна, която създателите на играта са предвидили. Системата от магии е изцяло преработена и вече е разделена в 6 области: хаос (chaos), смърт (death), живот (life), сила (might), природа (nature) и ред (order). Както виждаме те се основават на противоположностите, което означава, че магьосник който владее life магиите, няма да има достъп до death. Самите герои изобщо няма да си приличат с техните Heroes III събратя. Като за начало те ще бъдат 11 класа. (Fighter, Priest, Lord, Enchanter, Warrior, Necromancer, Rouge, Sorcerer, Archer, Shaman, Barbarian), като тази тяхна характеристики изобщо няма да бъде без значение. Те определят какви ще бъдат вторичните умения, които героят ви научава, докато вдига нива. След определено количество опит героите ви ще могат да изберат един от 37-те напреднали (Advanced) класове (например Enchanter-а се предвижда да става на Summoner и т.н.) т.е. ще се постигне по-голяма диверсификация на героите. Те ще имат общо 9 показателя (здраве, атака, защита ...), като на всеки един от тях ще отговорят по 3 второстепенни умения. Всяко едно умение ще има по пет степени на съвършенство (сравнено с трите в Heroes III). Сами разбирате, че при една нормална игра никога няма да можете да развиете до максимум всички вторични умения на героя си т.е. ще сте поставени пред тежка дилема, по какъв път да тръгнете.

Последната голяма новина се отнася до това, че героите ви активно ще участват в битките, а няма да бъдат само някакво мъгляво присъствие в мелетата. Какво точно ще правят героите, какви ще им бъдат бойните показатели така и не се знае. Известно е обаче, че ще можете да правите групи между произволни групи от чудовища и герои. Спокойно можете да помъкнете армия, състояща се от 7 героя, които да помитат всичко по пътя си. Проблемите идват от това, че опитът от убиването на враговете, ще се разделя между героите, така че вдигането на ниво може да се превърне в изключително времеемко преживяване.

Ландшафт

Така нареченият Adventure screen или екранът, по който движите героите си ще бъде обогатен до неузнаваемост. Общият брой на сградите, до които ще имат достъп са над 300. На снимките към статията ще видите най-различни познати постройки от третата част, но има и много непознати елементи. Един от тях са мистериозните кервани, които могат да пренасочват бързо войската от един отсек на картата към друг. Доколкото успяхме да видим, тези маршрути могат да минават и през водни повърхности. Другото притеснително нещо е липсата на необходимост от герой, за да може дадена група от чудовища да се движи из картата. Точно така, правилно сте разбрали - ще можете да джиткате само с група от животинките си. Предполагам, че скоро табелата "Пазете се! Озверели горгони!" ще носи някакъв много зловещ смисъл в Heroes 4.

Два Stronghold-а застроени върху различни земи. Забележете, че постройките за седмата (по средата), шестата (в ляво) и петата единици се различават.

Моят дом е моята крепост

Да загърбим за момент героите и да ги оставим да се разхождат по широкия бял свят. Нека надникнем в замъците в Heroes 4. От предишните 9, те са останали само 6. Ето и краткото им описание

Academy: прилича на Warlock/Tower
Necropolis: прилича на Necromancer
Asylum: смесица между Fortress и Inferno
Haven: прилича на Knight/Castle
Preserve: прилича на Sorceress/Rampart
Stronghold: прилича на Barbarian/Stronghold

Всеки един град си има област в магията, в която ще се специализира. Например, както сигурно сте се досетили, Necropolis-а е окупирал Death заклинанията, докато Preserve, ще се уповава предимно на природните магии. Най-интересни в този аспект ще бъдат Варварите (Stronghold). Този тип град спечели симпатиите на редакцията с факта, че в него няма да има магическа кула (бел. Freeman: Моля, моля, само на част от редакцията). Героите му няма да използват никаква магия, но за сметка на това Stronghold имат други предимства пред останалите 5 града. Липсата на гилдия се компенсира от специална сграда, наречена Breeding Pit (преведено на романтичен български : "кът за размножаване"), който ще увеличава популацията на варварските гадинки. Те ще бъдат едни от най-яките в играта. Stronghold-а ще може да наема и всякакви видове герои, за разлика от останалите градове, които ще се ограничат само до тези класове, които са присъщи за тях. С други думи Kyrre с Tower или Tazar с Castle ама друг път.

Досега, строената единствено заради City Hall-а, Blacksmith (ковачница) е на път да стане една от най-важните ви сгради. В нея вие ще поръчвате и варите най-различни отвари за войските ви. Каква ще бъде точната им употреба, все още никой не ни е казал, но засега едно е сигурно - това е още една идея в Heroes 4, която е взета назаем от Disciples.

В градовете са настъпили и други значителни промени. Единствено първата единица в тях е фиксирана - оттук нататък изборът е ваш т.е. развитието на града ви е дървовидно. Ще ви се налага да избирате между два вида единици. Например в Academy ще се колебаете между това, дали да вдигнете джинове или наги, а Stronghold-а обещава да задълбочи проблемите ви, като ви кара да избирате между Бехемот и някаква огромна птица/дракон (най-вероятно птицата Рух). Според стиловете на игра, възможно е два Asylum-а да разполагат със съвършено различни войски. Идеята е много интересна (макар и да не мога да си изкривя душата и да я нарека оригинална) и съм повече от любопитен, как създателите на играта са балансирали над 60-те животинки, които ще можете да управлявате по време на игра. Ето някои идеи, които ще допринесат за по-добрия баланс на играта в Heroes 4. Умението некромантство ще има като резултат възкръсването на определен процент от убитите врагове под формата на скелети в най-близкия Necropolis, а не направо към войската ви. Също така магията Съживяване (Resurrection) ще върши своята работа едва след края на сражението, а не по време на него. Това последното, честно казано, малко ни озадачава и повдига доста въпроси относно правилността и смисъла му, но да не избързваме - ще разберем какво са имали предвид авторите когато играта се появи или поне когато информацията и подробностите около нея набъбнат в пресата.

Голямата изненада в този параграф, вече си я знаете - участващите в кютека герои. Като за начало и тази част от Heroes ще бъде в изометрична перспектива. Това означава само едно - единиците ще могат да се въртят по оста си. Предполагам, че това ще има някакво значение по време на бой, защото едно е да те нападнат фронтално и съвсем друго от лявата/дясната ти страна. Носят се непотвърдени слухове,че ще има единици, които да могат да поразяват по два врага едновременно като се извъртат по време на удар. Единиците ще можем да построяваме в две редици, като по този начин стрелците имат допълнителна защита от вражите брадви, боздугани, клюни, рога, копита... Силата на първата атака е силно намалена. Какво имам предвид ли? Ами представете си следната прекрасна ситуация. Имате 20 Ангела и се биете срещу други 20 Ангела. Ако героите, които се сражават един с друг имат подобни показатели, побеждава този, който удари пръв. Защото едните Ангели удрят и преполовяват врага. Оцелелите 10 Ангела отвръщат и свалят до 4-5 Ангела. Ако тази ситуация се развива в Heroes 4 тя ще протече по следния начин. Едната група Ангели удря, другата отвръща с пълната си сила и накрая двете войски остават с по 10 Ангела. Тоест, когато една единица атакува, другата веднага я контраатакува още докато е в пълен състав. С други думи макар и походови, битките ще имат реално времеви оттенък, което, като се замисли човек, си е напълно логично.

Новият Heroes IV изглежда много красиво, а както виждате и картата ще изобилства от елементи, някои от които са нови за поредицата

Кръвопролитната битка

Последни думи

Ще ви оставя да преживеете този информационен шок и ще вокализирам обединената позиция на Gamers' Workshop и списание Фенъмзи Фактор, съставено от близо 15 човека, които тежат близо 1,2т.

Да давате Heroes 4, че иначе...

Ако пък не играете HMM3 и всичко това е много, много далеч от вас имам само един съвет. До излизането на четвъртата част има няколко месеца. Грабвайте по едно копие и почвайте да тренирате. Все още има надежда и за вас.

COMMAND & CONQUER
RED ALERT 2
най-нови лицензирани игри,
50 компютъра
Pentium III,
667Mhz,
19" монитори,
мощни графични ускорители
Geforce2
DIABLO II
само 1 лев на час
PlayStation 2
гарантиран бърз
достъп до INTERNET
ползване на
HEADOFF мрежата
компютърен клуб
МАСКАТА Z
colin mcrae rally 2.0
Компютърен клуб МАСКАТА Z
ул. Д-р Стефан Сарафов 24, тел.: 953 41 29, 088 887 672
Предлагаме Ви: уютно кафе, зала с климатик,
магазин за софтуер и хардуер
МаскатаZ

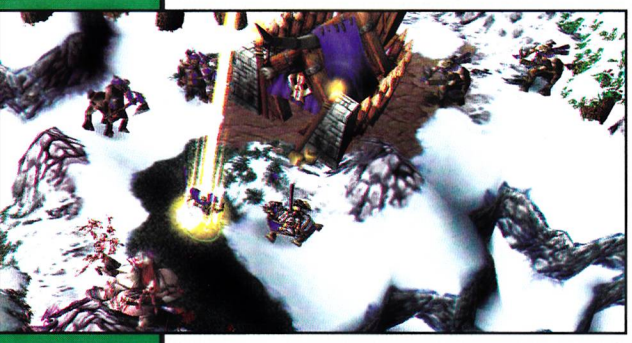
WARCRAFT II reign of chaos

- Производител: **Blizzard**
- Разпространител: **Vivendi**
- Интернет: **www.blizzard.com**
- Дата на излизане: **края на 2001 година**
- Очаквания: **огромни**
- Сдъвкано и... **Кратко представяна на единиците на алианса и последните новини около това предстоящо заглавие.**

Историята вкратце

Елфите, Хората, Гномите и Джуджетата обитавали земите на Азерот в продължение на много столетия. Заедно, изправени пред надигналата се заплаха, те успяват да отблъснат и впоследствие разбият Ордата - вълна от ужас и разруха, на гребена на която се откроявали Орките. От зеленокожите останали само няколко племена, обединени и ръководени от младия, но мъдър Трал.

Настанали мирни времена. Всичко било наред, но в средите на хората започнали междуособни борби. Пред лицето на могъщия враг всички вътрешни проблеми били загърбени, но сега, след като опасността била отстранена, алчността и завистта отново излезли на преден план.



По време на битките с Ордата и Огнения Легион, земята на Елфите - прелестния Калимдор, е унищожена. Част от Елфите, разделили се преди повече от 10 000 години на две групи заради разногласия относно използването на магията, сега се присъединява към Алианса на Хората. Тази група почти изцяло се е отдала на магията. Другата елфическа група - Нощните Елфи - са по-природно ориентирани и тепърва започват да овладяват магията единствено и само с цел самозащита и оцеляване. Те са отделено и потайно общество, стараещо се да стои встрани от пътя на Орките и Хората.

Няколко общи думи за Хората

Хората имат огромно разнообразие от единици - силни магьосници, добри бойци и не на последно място технологични машини. Уменията и магиите на Хората са и офензивни, и дефензивни. По всичко изнесено досега за играта си личи, че хората ще имат сериозно технологично преимущество пред другите раси.

Слухче: Говори се, че в даден момент от соловата кампания на Warcraft III Хората и Орките ще се обединят за да отблъснат Огнения Легион. Ще видим.

Героите на Хората

ARCHMAGE

Един от най-могъщите герои на хората, Архимагът е всяваща респект фигура. Неговата слава се дължи на сериозния му арсенал от изключително мощни магии и заклинания. По време на битка може да бъде видян да язди мистични еднорози, въоръжен само с тояга с блестящ връх, чрез която канализира магиите си. Архимагът специализира в огнени и ледени поразяващи магии, но освен тях има и няколко специални умения, както и стандартна атака за крайни случаи.

Магии/Умения

Blizzard - все още не е изяснено точното действие на тази магия. Може да бъде подобно на едноименото заклинание от Warcraft 2, а може и да припокрива отпадналата магия Ice Shock, за която се говореше че ще зашеметява противниците.

Fireball (преди това бе обявена като Meteor Storm) - изстрелва огромни огнени кълба.

Mass Teleport - и тук има много неизвестни. Не се знае дали тази магия ще има разновидности и вариации, в зависимост от конкретна ситуация. Предполагаме, че това е вариант на "бившата" магия Recall, чието действие беше описвано така: "Телепортира магьосника и групата му обратно в града. Магията може да бъде подобрена, така че магьосникът да се телепортира където пожелае. Подобрената версия на магията позволява и телепротирането на повече единици."

Time Stop - това би трябвало да изключително мощна магия, която спира потока на времето око противниците, докато приятелските единици остават незасегнати.

Специални Умения

Brilliance - регенерираща аура. Има вероят-

ност да замести или да стане част от "развитието" на следващото умение.

Insight - ускорява възстановяването на маната за всички приятелски единици, намиращи се в обсега на действие. Това умение може а бъде ъпгрейдвано на Comprehension, и след това на Enlightenment. Всеки следващ ъпгрейд ускорява процеса на възстановяване на маната.

Този герой е потвърден от Blizzard и е сигурен за крайната версия.

DWARVEN MOUNTAIN KING

Без съмнение най-силния боец на Алианса. Нисичкото джудже се бие с брадва и чук в ръце, а на доспехите си носи черепите на поваленте от него врагове.

Магии/Умения

Avatar - все още неизвестно умение/магия.

Thunderclap - това умение дава възможност на Планинския Цар да разтърсва земята, удряйки мощно с чука по нея.

Thunderbolt - специално умение, позволяващо му да нанася доста сериозно поражение чрез хвърляне на чука си..

Create Gold Mine - изключително полезно умение, чрез което Планинския Цар може да "открива" златни мини на избрано от него място.

Специални умения

Strength Advancement - с всяко следващо ниво, Царят става все по-голям и по-мощен. Кожата му ще се променя в унисон с растежа му и постепенно ще се превърне в камък. Достигайки най-високото си ниво в това умение, Планинския Цар ще бъде огромен и целият от камък.

Giant Slayer - това е пасивно умение, което дава бонуси при битка срещу създания от типа Гиганти (Giants).

Тази единица е потвърдена и ще бъде в играта.

HALF-ELVEN RANGER

Това е единствената жена-герой в лагера на Алианса. Загърната в наметало и носеща верния си лък в ръка, тя е могъщ войн и перфектен стрелец.

Магии/Умения

Flaming Arrow - изстрелва огнена стрела, нанасяща огнено поражение..

Cold Arrow - изстрелва ледена стрела, нанасяща ледено поражение. Не се знае дали ще забавя противника, но тази възможност е налице.

Black Arrow - Зашеметява, евентуално убива набелязаната единица, като тя не може да бъде използвана и съживявана. Изключително мощно умение.

Специални умения

Evasion или Evade - Пасивно умение, което ще се изразява във вероятност (евентуално в проценти) Рейнджърът да избягва поражението на атаки, насочени срещу нея.

Този герой също е потвърден и ще бъде със сигурност в играта.

Въпроси и Отговори

Какво ново за самата игра?

Информацията тук ще ви поднесем под формата на въпроси и отговори, за да е по-прегледно и четивно?

1. Ще има ли кампании за всяка една от расите?

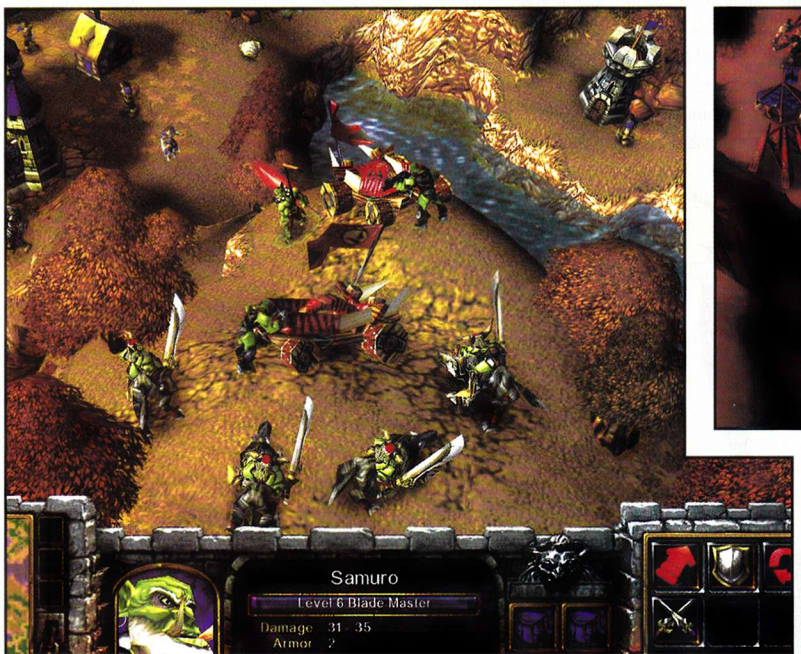
Разбира се. Играта ще започне с кратка обучаваща мисия, в която играчът ще управлява орки. След това започва човешката кампания. Точния ред на останалите кампании не е уточнен.

2. Ще може ли да се разменят ресурси между играчите от един отбор?

Да. Играта ще предлага възможност за "еднократно дарение", както и за нарочно указване в самото начало на играта на "подялба на ресурсите", която Тим Кембъл от Team One (разработчиците на играта) нарича самотаксуване. Тази система се изразява във следното: вие избирате в началото на играта на кой от партньорите ви ще давате и какъв процент от дадения ресурс/и и по време на игра от вашите приходи автоматично ще бъде приспадан този процент и добавян към ресурсите на партньора ви. По този начин по-опитните играчи ще могат да подпомагат по-неопитните си другари.

3. Нещо ново за влиянието на смяната на сезоните и деня с нощта върху уменията и възможностите на единиците?

Вече е потвърдено, че Нощните Елфи (Night Elves) и Неживите (Undead) ще получават определени бонуси нощно време. Но ще има ли бонуси за Хората и Орките през деня? Или Пък Нощните Елфи и Неживите ще търпят някакви негативни последици през деня? -->



PALADIN

Обратно на очакванията и първоначалните слухове Паладинът вече не е ъпгрейд на рицаря, дори въобще не прилича на него. Този свещен войн е добре брониран спешен боец, въоръжен с огромен чук. Освен могъщата си атака, Паладинът владее и няколко изключителни заклинания.

Магии/Умения

Lay on Hands - изцеряваща магия, възстановяваща жизнените точки на Паладина.

Exorcism - поразява и отблъсква неживите (Undead). Това умение може да бъде ъпгреидвано в Retribution за увеличаване на ефективността му.

Resurrection - чрез тази магия Паладинът може да съживява приятелска единица. Съживената единица се връща към живот само с няколко жизнени и мана точки. Тази магия може да бъде ъпгрейдвана в Restoration, която връща към живот възкресените единици с пълни жизнени и мана точки.

Divine Intervention - това е най-мощната магия на Паладина. Чрез нея той призовава сияен ангел от небесата, който обвива бойното поле със свещена аура. Все още не е ясно дали ангелът ще поразява противниците на Паладина или ще осигурява защитни бонуси на другарите му.

те ползват. Всички единици, които ще прочете в следващите редове са потвърдени, с изключение на онези, за които изрично сме отбелязали друго.

PEASANT

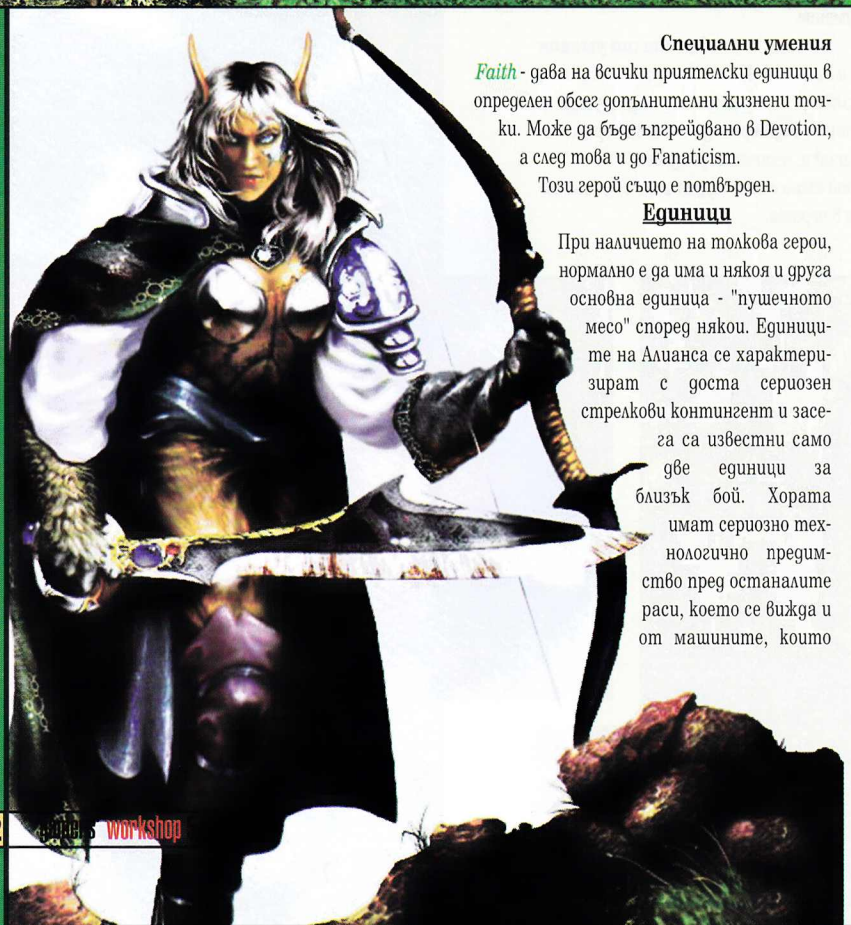
"Пчеличката" на Алианса - на неговия гръб лежи цялата мощ на Хората.

Умения/Магии

Добив на Злато - копае и набавя злато от разработена мина.

Строеж на сгради - строи желани от играча сгради.

Разчистване на гора - разчиства дадено място от дърветата. Това умение има чисто стратегическа цел - дърветата не са ресурс в Warcraft 3.



Специални умения

Faith - дава на всички приятелски единици в определен обсег допълнителни жизнени точки. Може да бъде ъпгрейдвано в Devotion, а след това и до Fanaticism.

Този герой също е потвърден.

Единици

При наличието на толкова герои, нормално е да има и някоя и друга основна единица - "пушечното месо" според някои. Единиците на Алианса се характеризират с доста сериозен стрелкови контингент и засега са известни само две единици за близък бой. Хората имат сериозно технологично предимство пред останалите раси, което се вижда и от машините, които

FOOTMAN

Гръбнакът на армията на Алианса. Въоръжен с меч и щит, пешакът е доста солиден боец.

Умения/Магии

Defend - докато преди се говореше, че пешаците ще могат да сформират т.нар. "човешка стена", то от доста време на сам тази възможност не е дискутирана от Blizzard. Последната информация за специалното умение на пешака е, че "докато е в режим "защита(defend)" той ще се движи доста бавно, но ще е практически неуязвим на атаки от разстояние."

KNIGHT

Тежко бронираните Рицари на Лордерон се завръщат. Мощни, бързи и неустрашими, тези тежки конници са въоръжени с огромни копия (до преди няколко месеца носеха огромни боздугани с по няколко обкичени с шипове топки).

Умения/Магии

Charge - препускайки в битката, рицарите нанасят тройно поражение на набелязаната жертва.

DWARVEN GYROCOPTER

Тази единица, заедно със Steam Tank-а са най-големите неизвестни в лагера на Алианса. Предпо-

лага са, че Жирокоптера е нещо като еволюция на гномските летални машини от Warcraft 2. Ако това е така, то тази единица би трябвало да бъде бавна и доста уязвима откъм въздушни атаки. Но за разкриване на картата, а и с наскоро обявената способност да бомбардира наземни цели, тази единица си има своето място в редиците на хората.

Умения/Магии

Scouting - подобно на аналозите ѝ от предишните игри, тази единица ще е безценна за скаутване и планиране на атаки.

Bombing - новото умение е възможност за бомбардиране на наземни цели.

Тази единица все още не е окончателно потвърдена.

DWARVEN MORTAR TEAM

Топчиите са две джуджета, които действат заедно - по-едрото и по-младо джудже стреля с оръдието, а по-старото и по-дребно джудже презарежда. От Blizzard обещават доста смях при разговорите между двамата топчии.

Умения/Магии

Anti-Air Barrage - предполага се, че това ще е основната противовъздушна единица на Алианса.

Self-Destruct - доста разрушително умение на топчиите, което ако бъде използвано унищожава абсолютно всичко в определен радиус около тях.

DWARVEN RIFLEMAN

Тези закачулени джуджета са въоръжени с пушки със забучени отпред щикове. Освен че са доста опасни стрелци, ако бъдат притиснати тези единици използват щиковете си за отбрана. Макар и да нямат обсега на топчиите, джуджетата с пушки могат да стрелят по три пъти преди да им се наложи да презареждат, за разлика от топчиите.

Умения/Магии

Signal Flare - изстрелва нещо, подобно на сигнална ракета, разчиствайки Fog of War-а и разкривайки част от картата за определен период от време. Дали това умение ще разкрива и невидими единици все още не е известно.

ELVEN PRIEST

Елфическите свещеници са безценните лечители на Алианса. Тяхната роля е изцяло поддържаща, като арсеналът им от спомагателни магии може да обърне развоя на почти всяка битка.

Умения/Магии

Dispel Magic - разваля вражеска магия, докато противниковия заклинател я прави.

Heal - автоматично лекува противникови единици, подобно на медичката от Brood War.

Inner Fire - Увеличава мощта, поражението и защитата на всички околни приятелски единици.

WIND SERPENTS

Това е втората летяща единица на Алианса. Няма почти никаква информация за тази единица, тъй като тя бе показана едва на тазгодишното E3. Предполага се, че тази единица ще е специализирана в атаки срещу наземни цели. Както знаем, при Blizzard всичко е предпоследно и нещата могат да се изменят.

GRYPHON RIDERS (предполагаема единица)

Според слуховете още една въздушна единица ще бъде добавена към силите на Алианса. Предполага се че това ще е единица за въздушен бой, може би яздена от елф. Само времето ще покаже дали сме били близко в предположението си.

ELVEN SORCERESS

След свещеника магьосницата е втория заклинател сред редовната войска на Алианса. За разлика от свещеника обаче магьосницата е специалист на офензивни заклинания, които ще забавят и поразяват вражеските единици.

Умения/Магии

Slow - намалява наполовина скоростта на движение и атака на набелязаната жертва.

Summon Elemental - призовава Воден Елементал, който се сражава на страната на магьосницата.

Mind Bomb - доста интересно заклинание, което след като бъде направено върху дадена единица остава пасивно до момента, в който тази единица се опита да направи магия. Тогава "бомбата" се взривява и нанася поражение на жертвата и намиращите се около нея единици.

STEAM TANK

Тази задвижвана от пара единица е масивен танк, който лесно може да бъде объркан със сграда. Огромния му размер предполага възможност за премазване на определени единици. Очаква се танкът да има и доста едричко оръдие, монтирано отпред. Все още не се знае много за тази единица. Последно за нея беше изнесена информация преди около 8-9 месеца и нищо чудно тя да не влезе във финалната версия на играта.

Whisper

Въпроси и Отговори

--> Все още не е ясно, но от Blizzard твърдят, че ще бъде балансирано.

4. Ще могат ли играчите да избират повече единици в група, отколкото в Starcraft?

На този етап могат да бъдат избрани точно 12 единици, но според пичовете от Blizzard това може да се промени и бройката да бъде завишена малко.

5. Все още ли е валидно правилото, че Мана Кристалите ще се добиват само чрез битки с Неутрални Единици (т.нар. Creeps)?

Да. Във всяка една игра, играчите ще започват с 500 Мана Кристала, точно колкото да си купят един герой. От там насетне ще трябва да си набавят нови кристали ако искат да си купуват нови герои. Мана Кристалите не се купуват - те могат да бъдат набавяни само от Неутралните Единици.

6. Обикновените единици ще трупат ли опит и ще качват ли нива?

Не. За тях не се предвижда никакъв начин за развитие.

7. Какви средства предвиждат от Blizzard за ограничаването на т.нар. "rush"?

Единственото, което се предвижда по този въпрос са Неутралните Единици. Те ще бъдат живите регулатори по картите на Warcraft III. Според пичовете от Blizzard по-сериозни мерки по отношение на "rush" засега не се предвиждат - все пак това си е начин на игра.

8. Как ще става добива на злато от мините, когато този процес се извършва от селяни/пеони?

Подобно на добива на газ в Starcraft - по един работник в "сградата" във всеки един момент.

9. Каква е най-вероятната минимална конфигурация, на която играта да може да върви нормално?

Все още този въпрос не е окончателно решен, но засега нещата изглеждат така: Pentium II 400, към 500-600 MB дисково пространство, звукова карта, 3D ускорител/видео карта от класа на Voodoo 2.

Толкова засега. В следващите броеве, наред с представянето на останалите раси, ще ви информираме и за последните промени в играта.

TRIBES 2

Производител: **Dynamix**
Разпространител: **Vivendi Ent.**
Интернет: **www.tribes2.com**

Системни изисквания: Celeron 700, 128 MB RAM, 32 MB VideoCard

Сдъвкано и... **Най-великият отборен екшън за всички времена. Достойно продължение на Starsiege: Tribes. За съжаление едва ли ще получи заслужената популярност у нас**

Какво представлява Tribes 2? Ни повече, ни по-малко от най-добрия отборен 3D shooter за PC в момента. Забравете за Counter-Strike, Team Arena и Unreal Tournament. Те принадлежат на миналото. Бъдещето можем да приветстваме в лицето на новия продукт на Sierra.

Любителите на споменатите по-горе игри вероятно няма да харесат новото заглавие от пръв поглед. Работата е там, че Tribes 2 е много повече отборна игра, отколкото shooter. Каквото и да се опитате да правите в нея, ще ви трябва съотборник, който да помага. При това не просто да ви прикрива гърба, както на Counter-Strike, нито за да фрагва враговете по-бързо като на Quake. Двама души в екип, съоръжени подходящо, в Tribes могат да постигнат принципно различни неща, отколкото поотделно и без координация. Ако прочетете някой сборник със съвети за играта, ще видите, че на практика всеки параграф съдържа думите "за по-голяма ефективност използвайте съотборник, който" еди-какво си.

Tribes не е игра на бързите рефлекси и адреналина. В нея почти нищо не се случва изведнъж, за части от секундата. Оръжията не убиват от един изстрел, и стрелят бавно. Сензорите на отбора ви ще ви предупредят за атакуващи врагове дълго, преди те да влязат в обсега на оръжията ви. За сметка на това всяко действие в играта има инерция във времето. Противникът няма да се появи изненадващо, но когато дойде, битката ще бъде дълга и упорита. А ако овладее защитната ви позиция, не очаквайте да си я върнете веднага. Атаките приличат на вълнообразуването на мощни вълни. Отдалече ги виждате как се надигат, наближават, вълнообразуват, бушуват, пенят се, и бавно спадат и се отдръпват... или се прехвърлят през преградите, и продължават нататък, отнасяйки съпротивата по пътя си.

За сметка на това Tribes е игра на точните реакции. Всяко действие - разполагането на защитата, заемането на позициите, изборът на екипировка, даже стрелбата - само ще спечели, ако преди да го извършите, спрете и се замислите за секунда. Повечето оръжия изискват много време за презареждане, затова всеки изстрел е ценен. Внимателното прицелване, което предвижда действията на врага, определено се изплаща.

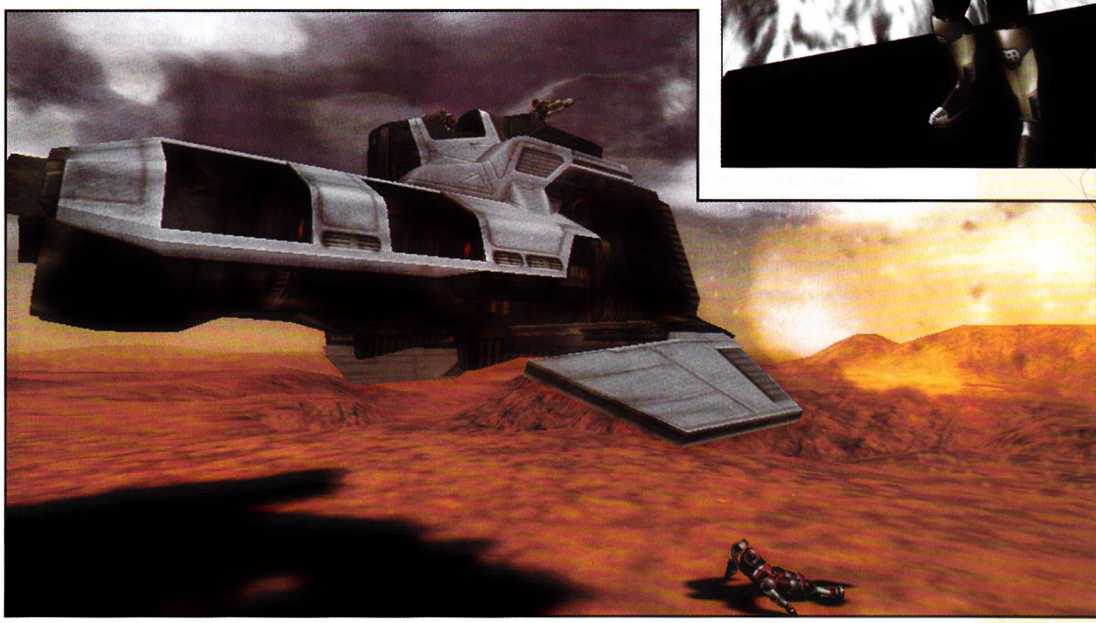
Tribes е сложна игра. Огромното богатство на възможности има цена. Преди да започнете въобще да разбирате какво се случва на бойното поле, да не говорим да участвате по смислен начин в действието, трябва да прекарате няколко часа с нея, за да се запознаете с основните й положения. Точно тук е и най-голямата й слабост, поне от гледна точка на условията у нас. В България се играе по клубовете, а не по интернет. Когато обаче човек има пари и време за час джиткане днес, дали ще го употреби, за да изучава Tribes? И утре пак? Едва ли. А без това просто не може, защото иначе ще гледате играта като теле - железница. Затова сега ще се опитам да ви обясня поне тези неща, които можете да разберете и без да сте виждали Tribes. И така, започваме.

Първото необичайно нещо са самите нива. Те са огромни по площ и по-голямата им част е заета от открит терен. Хълмове, равнини, долини, езера, реки, мостове - трябва да се съобразявате с тях и да ги използвате доколкото мо-

жете в своя полза. Да се криете в гънките на местността, когато се промъквате. Да заемате позиции нависоко, когато смятате да влизате в бой. Да се стремите да натикате врага натясно, където ще можете да засипвате с експлозиви повърхността наоколо му. И най-вече - да се съобразявате с разстоянията. Тук на помощ идва костюмът ви, който е съоръжен с т.нар. джетпак - реактивна раница по нашенски. С негова помощ можете да правите грамадни скокове. Да се изстрелвате нависоко и надалече, или с кратки импулси на ракетните двигатели да се плъзгате по наклонените повърхности много по-бързо, отколкото можете да ходите. Джетпакът обаче си има особености. Винаги, преди да го използвате, първо натискайте нормалния скок, който да ви даде начална скорост нагоре. Така ще увеличите значително височината на полета си. Двигателите ви престават да ви издигат веднага, щом натиснете клавиша на някаква посока, и вместо това започват да ви плъзгат настрани. Затова първо изчаквайте да достигете необходимата ви височина, преди да се опитвате да тръгнете напред или встрани. Това важи с особена сила, когато използвате джетпака под вода. Там изобщо не пробвайте да маневрирате, преди да изскочите над повърхността. В противен случай ще има да се чудите защо реактивните двигатели сякаш въобще не работят.

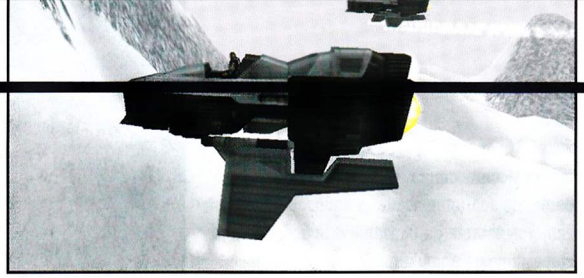
Като стана дума за костюми, необходимо е да спомена нещо. В Tribes можете да избирате между три различни модификации на скафандър - разузнавателна, щурмова и тежка. Първата е лека, бърза и маневрена, но може да носи ограничено количество екипировка и не понася много щети. При тежкия костюм нещата стоят обратно - той носи много оръжие и муниции, здрав е като танк (добре де, почти), но е бавен и неповратлив. Щурмата броня стои по средата между разузнавателната и тежката. Освен в количеството на оборудването, което костюмите могат да носят, има разлика и в качеството. Например снайперът е запазен само за най-леката броня, докато мега-разрушителната термоядрена гаубица (fusion mortar) е патент на тежкия скафандър. Също така, повечето превозни средства могат да се управляват само от хора в леки и евентуално средни костюми.

Следващата част от екипировката са оръжията. Няма да ги описвам подробно, понеже и без това няма да мога. Просто ги пробвайте. Всяко от тях си има област на приложение, и няма две пушки с еднакъв принцип на действие. Ще ви направи впечатление обаче, че всички те (оръжията) са пригодени за



бой от близка и средна дистанция. Единствено лазерният снайпер дава предимство на голямо разстояние, но той пък има други слаби страни. Особеност на стрелбата в Tribes е фактът, че инерцията на стрелеца има значение за това накъде отиват куршумите. С други думи, ако тичате наляво и стреляте право пред себе си, ще ударите различно място от това, което бихте улучили, ако стреляте от същата позиция, но от положение на покой. Битките от движение са по-трудни, отколкото в Quake да речем, понеже при стрелбата трябва да отчитате не само посоката и скоростта на целта, а и своите собствени. От друга страна, понякога това може да ви помогне. Ако искате да ударите движещ се враг, тръгнете паралелно с него, прицелете се право в тялото му (а не отпред), и стреляйте. Ако не кривне настрани, ще го улучите.

Тук е мястото да спомена и насочващия лазер. Макар технически погледнато да не е оръжие, той може да направи останалия ви арсенал много по-ефективен. За какво став дума? Всеки участник в играта носи лазер, с който може да осветява цели за другарите си. Например: радарът на вражеския хълм страшно ни пречи, обаче гадовете си го пазят. Какво да правим? Проста работа. Викам другарче с тежък костюм и fusion mortar. Вадя лазера, и посочвам с него неприятелския сензор. В този момент всички, които гледат натам, виждат лъча ми. Нещо повече, съотборниците ми получават на екрана си мерник, който показва къде трябва да стрелят, за да улучат целта, която осветявам. Човекът с гаубицата просто насочва оръжието си в мерника, и изстрелва 6-7 заряда - за по-сигурно. Подобен номер важи и за управляемите ракети. Ако не искат да захванат някаква цел, накарайте някой съотборник да ви я посочи с лазера.



Друг вид оборудване, който заслужава споменаване, са гранатите. Освен стандартните видове (експлозивна и заслепяваща), тук са добавени шокова (concussion), която разтърсва хората в обсега си и евентуално ги кара да изпуснат част от екипировката си, и светлинна (flare), която освен да разпръсва тъмнината, служи и да заблуждава управляемите ракети на врага. Вместо гранати можете да носите малки камери, които да разположите на ключови места. После всеки от отбора ви ще може да гледа през тях. Гранатите могат да се хвърлят на различно разстояние, в зависимост от това колко дълго задържате клавиша.

Можете да носите и мини. Веднъж активирани, те не разпознават приятел и враг, затова внимавайте къде ги залагате. Популярна тактика е да ги пръснете около флага си. Така всеки неприятел, който се опита да го отнесе, ще се натъкне на изненада. Играта обаче автоматично предупреждава съотборниците ви, когато около знамето се появи минно поле.

Най-необичайната част от екипировката обаче е специалният пакет (pack). Той представлява някаква екстра, която можете да разнасяте със себе си. Примерно може да вземете защитен пакет (shield pack), който образува енергиен щит около вас и намалява щетите, които понасяте. Или пакет с муниции (ammo pack) - той удвоява количеството заряди за оръжия, които бронята ви побира. Маскировъчният пакет (cloaking pack) може да ви направи невидим. Също така, когато трябва да занесете нещо до определено място (примерно кула или преносим сензор), го избирате като пакет. След това можете да го поставите по същия начин, по който се използва нормален пакет.

Действието на пакетите обикновено изразходва енергия, а тя не е безкрайна. Всъщност, те използват същата енергия, която захранва и джетпака. Затова не можете едновременно да летите и да използвате специално оборудване. По тази причина трябва да ползвате "екстрите" си внимателно. Някои оръжия също черпят разрушителната си сила от енергийния запас на костюма ви. В зависимост от ситуацията това може да се окаже както предимство (понеже не зависите от снабдяване с муниции), така и недостатък (когато енергията ви трябва да друго).

Как можете да се сдобиете с всичкото това оборудване? За разлика от Counter-Strike, където трябва да купувате едно по едно всичко, което желаете да притежавате, в Tribes има специален екран, от който избирате наведнъж всички части на екипировката си. Можете даже да запомняте готови конфигурации, и да се връщате към тях с едно посочване с мишката. Искате да бъдете снайпер? Натискате бутона, надписан "Scout Sniper", и играта вече знае, че искате да облечете разузнавателен костюм, да имате лазерна карабина и да носите енергиен пакет (задължителен за снайпериста) и светлинни гранати. Сега ви остава само да стъпите върху специалната площадка за смяна на оборудването (обикновено ще намерите такава в базата си), и готово. Като по магия ще получите всичко, което желаете. Можете да се преоборудвате толкова често, колкото ви скимне. Стоенето на площадката също и лекува, така че можете да я използвате за закърпване на рани.

Някъде по-нагоре споменах, че в Tribes можете да управлявате превозни средства. Те са няколко вида. Бърз едноместен наземен мотоциклет, едноместен изстребител, триместен бомбардировач, двуместен танк, шестместен въздушен транспорт, мобилна база. Всяко от тях се управлява по различен начин, и служи за различни неща. Освен за пилот, някои от тях имат места за допълнителен екипаж. Танкът е безполезен без мерач, който да насочва оръдието, а на бомбардировача трябва да има бомбардир и заден стрелец. Последният е важен не толкова заради щетите, които ще нанася на врага, а защото от триматата само той е в позиция да пуска светлинни гранати, които да отклоняват ракетите, изстреляни по бомбардировача. Мобилната база представлява бавна и неповратлива машина, която може да бъде закарана някъде близо до лагера на врага. Щом веднъж я разположите, можете да използвате платформата за смяна на оборудване, която се активира от задната страна на превозното средство. Макар базата да е страшно здрава, тя има нужда от защита. Затова най-добре разположете наблизо няколко кули, минирайте най-удобните подстъпи към нея, а на близка височина сложете сензор, за да забележите отрано наближаващите врагове. Друг трик е разполагането на маяк (beacon) в околността. Той ще показва на всичките ви съотборници къде се намира базата.

Превозните средства могат да се поръчват от специална площадка. Всеки отбор има лимит от танкове, транспорти и прочие, които може да използва едновременно. Затова завладяването на вражеска машина принципно носи предимство.

Всички превозни средства и част от сградите притежават енергиен щит, способен да понесе големи щети без вреда за машината или постройката отдолу. Едно от оръжията в Tribes - т.нар. ELF projector, е предназначено специално за "изсмукване" на енергия от такъв щит (и от костюмите на враговете).

Базата на отбора обикновено се състои от една или няколко постройки, и съдържа платформи за оборудване, два вида сензори - пулсови и за движение, големи защитни кули, и по-малки прено-

сими кули, които можете да разполагате където намерите за добре. Малките кули са два вида - за вкопаване в земята (landspike), и такива, които се захващат за стени и тавани (spiderclamp). Броят кули, които отборътможе да притежава едновременно, е ограничен, затова трябва внимателно да се изберат ключовите позиции, които да завардите с тях.

Големите кули, които са част от базата, са по-особени. Не можете да избирате мястото им, но за сметка на това са невероятно мощни. Възможно е обаче да променяте начина им на стрелба. Като специален пакет можете да товарите разни видове дула за тях. Ако видите, че врагът ви атакува откъм плазмената кула, но използва въздушни транспорти, за да я прескочи, може да решите да й монтирате цев за управляеми ракети, или за зенитни лазери.

Функционирането на статичните сензори, кулите и платформите за екипиране зависи от генераторите на базата ви. Ако врагът ги унищожи, край - всички машини в базата ви спират да работят. Затова е много важно да охранявате, или поне да следите, източника си на енергия.

Режимите на игра са доста, но три от тях заслужават по-специално внимание. Останалите са ориентирани повече към екшъна, и не че не са интересни, но Tribes просто не може да разкрие пълните си възможности в тях. Основният вид игра, естествено, е Capture the Flag. Правилата там са стандартни. Capture and Hold прилича донякъде на Domination в UT, само че държите не само точки от картата, а цели бази - със защитни кули, генератори, платформи за оборудване и прочие. Базата преминава в ръцете на другия отбор, когато някой негов член докосне превключвателя в сърцето й. Siege пък наподобява Assault. Единият отбор охранява базата, а другият разполага с определено време, за да я превземе (това пак става с натискане на превключвател). После отборите си разменят ролите, като нападателите трябва да победят времето, за което е свършила играта първия път. Нивата, предназначени за този режим на игра, според мен най-много приличат на взети то реалния свят укрепления.

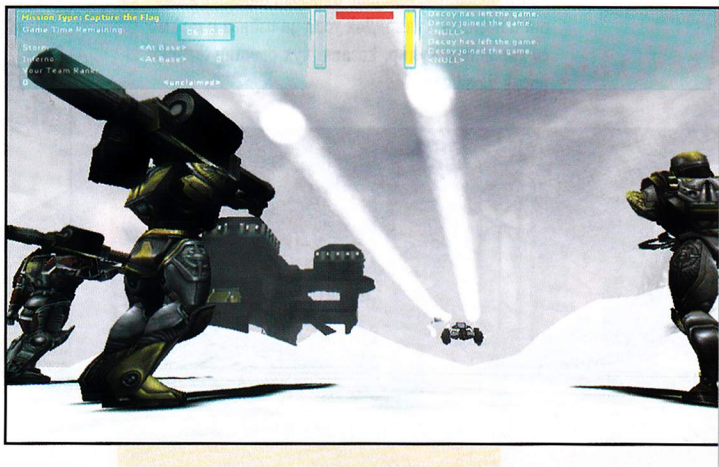
Силата на Tribes 2 е в разнообразието на геймплея и детайлите, които дизайнерите й са взели предвид при направата й. Оръжията, оборудването, превозните средства, нивата, базите - всичко подтиква към отборна игра, към координация между съотборниците. Вземете например осветяването на целите с лазер - за това трябват поне двама души, а за предпочитане - и трети, който да ги пази. За да излети, бомбардировачът трябва да носи трима души - ни повече, ни по-малко. Tribes е играта, където професията "фермер" е достойна и смислена. Знаете ли кой се нарича така? Човек, който се грижи за разполагането, поправката и замяната на подвижното оборудване на отбора. Генератори, сензори, големи кули, spiderclamp-ове и landspike-ове - това са културите, които "фермерът" отглежда. И е готов да ги защити с оръжие в ръка от всеки натрапник.

Как се неутрализира вражеската система от сензори и кули? Пак трябват поне двама. Един съоръжен със заглушител на сензори (sensor jammer pack), който да направи себе си и съотборника си неуловими за сензорите и кулите на противника. А другият трябва да има маскиращ пакет (cloaking pack), с който да стане невидим за хората и камерите, да се промъква близо до тях, да ги унищожава отблизо, и да отваря път за другаря си.

Tribes 2 е едно от малкото заглавия, в които може наистина да се окаже, че знаете за играта повече от врага си, и това да ви даде предимство на бойното поле. Подробности, които в 19 игри не означават нищо, но в 20-тата ще ви помогнат да спечелите. Кои оръжия не могат да стрелят под вода? Под какъв ъгъл дискът на spinfusor-а прави жабка от повърхността на езерото, и кога прониква под нея? Какво правите, когато по средата на бягството ви с вражеския флаг някой ви захване с ракета, и се окаже, че сте си забравили светлинните гранати? Спускате се на земята? Ами ако двигателите ви не изстинат достатъчно бързо и ракетата се забие наблизо? Криете се в чупките на релефа? А ако не успеете да стигнете достатъчно бързо зад хълма, и ракетата вече се е издигнала нависоко, така че неравността не може вече да ви скрие? Обаче долу има езеро - бързо в него! Ракетата ще се взриви на повърхността, пък вие ще се скриете за момент от погледа и сензорите на противника. Джетпакът ви ще се охлади и няма да могат да ви захванат наново, поне за известно време. Това е решението, само че трябва добре да знаете какво и защо правите. А подобни случки по време на играта ще да има много...

За Tribes 2 може да се говори още дълго. Аз обаче смятам да спра. Вече трябва да сте добили представа за духа на играта, и да знаете достатъчно, за да започнете да играете и изучавате по-подробно. Стига да ви харесва, разбира се. Ако пък още отсега си казвате, че и с топ не могат да ви накарат да си я пуснете, сигурно подробностите няма да ви интересуват. Моето мнение по въпроса е, че това е най-великата отборна игра на света. Тя е едно от малкото неща, които ме карат да съжалявам, че не живея от другата страна на океана. Не за друго, а заради бързия интернет. Впрочем, след година-две и оттук ще може да се джитка. Почакайте и ще видите.

Alex III



Графика:	90%	Прилича на...	
Звук:	85%	Starsiege: Tribes	95%
Геймплей:	95%	Counter Strike	---
Интелект:	70%		
Масовост:	10%		
Мултиплейър:	95%		

95%

тактическа стратегия

DESPERADOS

Производител: **SpellBound Software**
Разпространител: **Infogrames**
Интернет: **www.desperados-game.com**

Системни изисквания:
Celeron 600, 128 MB RAM, 16 MB VideoCard

Сдъвкано и...
Commandos в Дивия Запад с прекрасна графика, интересни мисии и ужасяваща трудност тук-таме.

Ти да не би да си пуснал Commandos? - Това бе най-често срещаният въпрос в редакцията, докато играех Desperados. Оставях злобните забележки без коментар и продължавах съсредоточено да цъкам по екрана. Мамка му, отново не стана. F8 (quickload). Този път ще успея. Купър пропълзя зад стражата. Докторът бе подготвил летящите си упойващи бомбички, а Кейт беше заела позиция. Хайде, знам че можете. Докато Кейт разсейва стражите докато им показваше чаровниците си крайници, Док вече е пуснал балона, който стига точно до предназначението си - каубоят, качил се върху покрива на сградата. Докато той е в страната на сънищата, не вижда как неговият другар се строполява. Една дръжка стърчи от гърба му. Сега вече трябва да съм бърз. Док вече е в кулата и стреля по идващия патрул. По-дяволите, прекалено рано беше. От голямото разстояние патрулът не умира и вдига врява. От къщите излязоха няколко бандита и погнаха Купър. Док успя да избяга и тъкмо се скривах с Купър, когато чух отчаян женски писък. Load game?

Даа, Desperados не е за хора със слаби нерви. Иначе клавиатурата на Whisper нямаше да бъде окачена на стената без няколко липсващи клавиши, а на мен да се падне честта да пиша прегледа на играта. Защо чест, а не нещастие, ще разберете малко по-надолу в статията, а сега е ред да се занимаем с историята. Нещо като жест към Whisper и неговата поумряла клавиатура.

За 15 000 пробити долара

Действието ни пренася дълбоко в пустошта на Южна Америка - Ел Пасо. Годината 1880г. Гражданската война току-що е приключила. Железопътната компанията Twinings & Co е вдигнала ръце от честите грабежи на влакове по нейните линии и наема ловеца на глави Джон Купър. Ако успее да възстанови спокойствието по линиите на компанията, Купър ще прибере 15 000 долара. Нашият герой и за миг не се поколебава и тръгва да събира своята банда, с която да тръгне по следите на престъпника от мексиканско/близърдско потекло El Diablo. Естествено совите не са това, каквото са - и в Desperados ще видим няколко изненадващи обрата в сюжета по време на действието. Фабулата ще се развива в изключително красиви междинни анимации между мисиите.

Петима Петко* не чакат

Първите няколко мисии от Desperados представляват своеобразен tutorial, в който вие се запознавате с героите, които ще управлявате по време на играта. Те са общо шест на брой, а за техните специални способности ще можете да прочетете в карето, сложено нейде из статията. Разгледайте ги добре, защото ще се наложи да ги използвате до край по време на

*не SaintP, друг Петко

Балонът с газ лети по посока на вятъра. Физиката на играта е впечатляваща

оставащите мисии. Те са общо 25 на брой и с течение на играта сложността непрекъснато се покачва. Като сме почнали да говорим по темата - още expansion-ът на Commandos показа, че при подобен род игри, производители са склонни да прекаляват с копчето на трудността. Desperados не е изключение от тази неприятна тенденция. Враговете са много, амуницията са към ... изобщо имате налице всички предпоставки да амортизирате до неузнаваемост клавишите F5 (quick save) и F8 (quick load). Дори ми се струва, че ако враговете бяха с още по-добре разработен Изкуствен Интелект, щеше да бъде напълно невъзможно да се минат определени епизоди от играта. Синхронизацията на героите ви, както и изборът на време за осъществяване на действията ви ще бъде жизненоважна, за да стигнете до финалната битка. Както вече се досещате, Desperados е от онзи тип игри, в които търпението се възнаграждава, а играта спори, когато обмисляте добре ходовете си, а не се спускате в поредната мисия с рогата напред. Ключови думички са "внимателно" и "предпазливо". Защото ако се опитате да копирате поведенческия модел на испанските бикове ще завършите играта извънредно бързо, но за сметка на това безславно. Героите ви не търпят много на бой - имат по 100 точки кръв. Същото, за съжаление, не може да се каже за вашите противници. В Desperados има различни типове врагове. В зависимост от това, дали са мексиканци или войници, те се различават по поведението си в едни и същи ситуации. Войниците са много по-организирани и дисциплинирани, разчитат на своите офицери. Мексиканците са разпасана команда. Всеки тип враг си има своите характеристики. Например по-едрите екземпляри имат много повече от 100 точки кръв и не се надявайте да ги свалите с един-единствен изстрел/намушкване. Което ми напомня да ви съобщя за една друга особеност на Desperados. В играта от голямо значение е разстоянието, от което нанасяте изстрела. При перфектни условия (близка дистанция, няма пречки между вашия човек и жертвата) опитът ви за убийство ще бъде успешен (в един голям процент от случаите). Ако не успеете да уцелите подобни условия или просто нямате възможност да стреляте от толкова подходящ ъгъл, ще нанесете поражения, които няма да убият противника. Тогава положението става доста напечено и ще трябва бързо да очистите мръсника преди виковете му да събудят подозренията на останалите лошковци в околността.

По дрехите посрещат, по ума изпращат

Тази поговорка важи с пълна сила за Desperados. Интерфейсът на играта поразително много прилича на този на Commandos. Като се прибави факта, че заглавието се разработва от немската фирма Spellbound, а не от "родителят" на "командосите" Руго, можем да си говорим за безсрамна кражба. При такива първоначални впечатления от играта е малко трудно да възприемеш насериозно Desperados. Всички в редакцията, включително и аз, го смятахме за един Commandos skin. След първите няколко часа игра си промених мнението. Om Spellbound се успели да постигнат много над обикновен Commandos-клонинг. Първото нещо, с което играта ми хареса е нивото на скриптираност на мисиите. Те са много добре обмислени и изобилстват със ситуации, които ще ви накарат да поразмърдате малко мозъчните си клетки. Обикновено имате по няколко различни решения за всеки един проблем. За всяка една случай е предвидено адекватно поведение на вашите противници. Изкуственият Интелект е на много добре, дори бих казал пределно добро ниво. Както вече споменах, не знам как щяха да се минат някои мисии без някои от неговите "слабости".

Интерфейсът на играта, макар и поткраднат е доусъвършенстван. И тук ще можете да виждат конусите, които определят зрителното поле на враговете ви. Вече от значение е и неговия цвят - при зелено тиквеникът е доволен и щастлив от живота, при жълт вече е подозрителен и може да отиде да провери, онзи подозрите-

главните герои

Кейт О'Хара

Малък дериджър с троен изстрел
Хвърля карти от покер, които ще карат противниците да я следват
Съблазнява враговете
Заслепява враговете с огледалце (или да запали огън)
Як страничен удар с крак
Ходи тихо, като повдигне полите си

* * *

Джон Купър

Колт с 6 куршума
Катери се
Реже опонентите с нож
Смъртоносна безшумна атака с хвърляне на нож
Музикален часовник обърквач врага
Носи убитите или зашеметени противници

* * *

Сам

Мята пръчки динамит
Завързва загубилите съзнание престъпници
Използва змии, за да плаши коне
Стреля със стационарна картечница
Използва буре с барут, за да взривява прегради

* * *

Док Маккой

Разбива ключалки
Много точен снайпер
Упойващ газ
Упойващ газ с балон с газ
Лекува Рани
Плашило, което да отвлича враговете

* * *

Лия Йънг

Привлича вниманието на противника с флейтата си
Упойващи стрелички, които побъркват уцеления
Фъстъци, които привличат маймунката на момичето
Леоне - маймунката на Лия, която разсейва враговете
Заслепителни бомбички

* * *

Санчез

Носи текила, която разсейва враговете
Прави се на заспал, за да привлече жертвите си
Удар, който отнася двама противници
Носи стационарна картечница
Носи по двама зашеметени опоненти
Изпразва сгради с до трима врагове
Хвърля камъни

лен шум в храстите. При червен първо стреля, после пуска. Мини картата също е много полезна за да се ориентирате в ситуацията. Основната заслуга на Desperados в посока интерфейс се нарича "quick action". Тя ви дава възможност да зададете на вашите герои какво да направят и след това с едно натискане на spacebar-а, те да извършат едновременно действията си.

Красавицата и Звяра

В Desperados красотата няма да бъде приоритет единствено на Кейт. Играта е нагледно доказателство за факта, че нищо не може да се сравнява с рисуваната на ръка графика. Детайлите, които художниците от Spellbound Software са вмъкнали в Desperados, са невероятни. Просто трябва да видите, как Кейт заголва крак, мърлявите мексиканци се чешат по задниците или птичките политат, подплашени от вашите действия. Анимациите на героите са плавни, а в играта дори е предвидена опция за zoom. Вярно е, че при максимално увеличение на картината започват да се виждат пиксели, но понякога ще ви се налага да използвате и тази опция. Разделителните способности варират от 640 на 480 до 1024 на 768 точки. Препоръчвам ви последната. Макар и фигурките да са малко дребни (освен ако не сте от онези щастливци, които се кефят на 19" чудовище пред себе си), тя показва най-много от терена и прави тактическото планиране много по-лесно. Звярът в този параграф представлява машината, на която ще можете да пуснете цялата тази прелест. Колкото и странно да ви звучи, за да върви плавно Desperados на 1024 на 768 точки, ще ви трябва нещо от рода на 600MHz-ов Celeron със 128MB Ram. Въпреки, че няма никакви 3D екстри, Desperados ще насича на по-слаба машина.

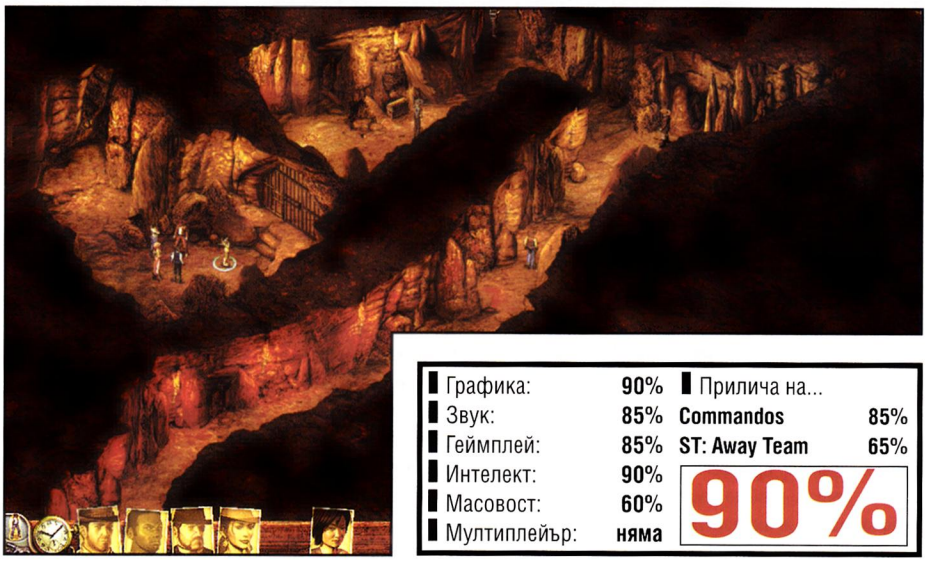
Като ми пееш Пенке ле...

Звуците в играта не отстъпват по нищо на останалите елементи от Desperados. Музиката макар и малко еднообразно, прекрасно допринася за атмосферата на играта. Актьорите, озвучили Купър и компания са си свършили чудесно работата. Междинните анимация също не са пропуснати. Пукотът на пушките и писъците на жертвите също звучат достатъчно реалистично.

Вместо финал

Цялостното чувство, което придобивате докато играете Desperados, е че гледате някакъв свръх интерактивен уестърн, който на всичкото отгоре е с интересен сюжет. Различните способности на шестимата герои, добре измислените нива и прекрасната графика отдалечават това заглавие на светлинни години от Star Trek: Away Team. Единствените недостатъци на Desperados са прекомерната сложност в някои ситуации и големите системни изисквания на играта. За Desperados се изискват железни нерви и много внимателно планиране - качества, при чието отсъствие ще захвърлите диска още след няколко часа. Коемо ще е жалко, защото на Spellbound би била достоен наследник на Commandos и хвърля ръкавица на Commandos 2. Да видим какъв ще бъде отговора на испанците.

Groover



Графика:	90%	Прилича на...	
Звук:	85%	Commandos	85%
Геймплей:	85%	ST: Away Team	65%
Интелект:	90%		
Масовост:	60%		
Мултиплейър:	няма		

90%

SPEEDLAN
Нова услуга за Интернет и Гейм клубове
Какво предлагаме?
Модеми, поддържащи скорост 2,25MB
2.25Mbps до мултимедиен сървър с стотици гигабайти online - free.techno-link.com
2.25Mbps с Интернет и Гейм клуб "Матрицата" и всички други абонати на тази услуга
2.25Mbps до специализирани Game Server-и
64Kbps гарантирана линия към BG peering мрежата
33.6Kbps гарантирана линия към Интернет
ProLink
за повече информация:
02/963-0641
02/963-0651
http://speedlan.techno-link.com

НАЦИОНАЛНА ИНТЕРНЕТ КАРТА

ДОСТЪП

цени на картите [лева]	локален достъп в София и Бургас	достъп от цялата страна
2,99	8 ч.	5 ч.
4,99	15 ч.	10 ч.
9,99	35 ч.	20 ч.
19,99	75 ч.	50 ч.

NeTEL

тел: [02] 986 7675
sales@netel.bg; www.netel.bg
за дистрибуция:
НЕТЕЛ ЕООД ; тел:[02] 986 7675

TROPICO

Производител: **Pop Top Software**
Разпространител: **GOD Games**
Интернет: **www.tropico.com**

Системни изисквания: **Celeron 400, 64 MB RAM, 16 MB VideoCard**

Сдъвкано и... **Представете си един океан, един остров, един президенстски стол и една банда деградирали омбрес, незнайно защо обявили ви за техен водач. Поиграйте на Tropico!**

- Ще повърна! - отбеляза Snake, наблюдавайки плискащите се край лодката вълни с мрачна решимост.

- Дръж се, колега, почти стигнахме - промълви вкопчилият се в съседния борд Goodman.

И наистина, две вълни и четири стомашни спазъма по-късно същият този борд, на който, впрочем, се мъдреше надписът Tropico Travel Services (който от своя страна се мъдреше между надписите "Ленин rulz" и "Ако още веднъж си спреш коритото на МОЕТО място ще ти откъсна кохонесите") меко се блъсна в редицата от автомобилни гуми висящи по дължината на дървения кей.

- Добре дошли в Tropiko, омбрес! - извика бодро капитанът шляпвайки силно Snake по гърба. На него толкова си му и трябваше.

Няколко минути по-късно двамата световно известни журналисти Goodman (трикратен носител на Нобеловата награда за мир) Snake (двукратен носител на наградата оПлюлицър), членове на организацията Блек Метъл за един мирен свят и понастоящем сътрудници на списание Gamers' Workshop, вървяха с уверена стъпка към сградата на президентството на новооснованата островна държава Tropiko. Настоящата задача на тези верни труженици на писаното слово бе да проведат първото интервю с президента, встъпил в длъжност преди броени дни. (Интервюто, апропо, се оказа и последното, защото около четири часа след приключването му президентът бе убит в кабинета си. Слуховете твърдящи, че на покрива на сградата срещу президентството са забелязани мрачен дългокос и брадясал мин със снайпер и симпатичен рус индивид с базука се считат за несъстоятелни).

- Прилично се е устроил - отбеляза Goodman, загледан в триетажната бяла сграда с внушителна колонада отпред.

Журналистите бяха щателно претърсени на входа от двама мургави мъжаги, награбили едрокалибрени оръжия и съпроводени от същите до кабинета на Ел Президенто. Зад масивната дъбова врата се криеше просторно помещение с тераса, от която се разкриваше гледка към океана. В голямо кожено кресло зад бюро с античен вид се беше изтегнал дребен тъмен мъж с гъста брада, налапал огромна пура. Зад гърба му, от портрет между стойка със знамената на СССР и Tropiko, надничаше Горбачов.

- Комрадес! - нададе той вик при вида на новодошлите и се хвърли да ги прегръща и целува. Когато се поуспокои се върна на мястото си и произнесе с официален тон:

- Другарю Goodman, другарю Snake, изключително ми е приятно. Седнете, моля ви.

- Ел Президенте - кимна учтиво Snake докато нагласяваше техниката за интервюто. След като се убеди, че всичко е наред се настани в предоставения му стол и измъкна от джоба листчето с въпросите си - като за начало какво ще ни кажете за Tropiko?

- О, Tropiko е раят за съвременния диктатор - усмихна се Ел Президенте и подритна нещо под бюрото. Една етажерка се отмести встрани, разкривайки пред погледа им екран, на който в момента се виждаше океана и някакъв остров в единия край. Камерата беше изтеглена доста високо и пред обектива й, отвреме навреме се плъзваше белоснежната снага на някой облак. В далечината проблясваха светкавиците на задаваща се буря.

- Това - произнесе гордо президентът - е Tropiko! Вижте сега.

Раздвижи ръчката на прилично на джойстик устройство и камерата се устреми към острова. Скоро на екрана се поклащаше едрият бюст на оскъдно облечена местна жителка, която простираше нещо в задния си двор.

- Ох, бубе - отрони се от устата на Snake.

- Добър zoom - отбеляза хладно Goodman, отбелязвайки си нещо в тефтерчето. - Виждам, че имате пълен поглед над острова си.

- Абсолютно. И не е само това. Вижте сега.

Президентът натисна някакво копче и простиращата гражданка замря по средата на движението си. Журналистие подвигнаха вежди.

- Руска техника - обясни Ел Президенте - разбърква пространствено-времевия континиум и ми дава възможност да контролирам бързината, с която тече времето или дори да го спирам, както в случая. Изключително е удобно. Така мога спокойно да обмислям решенията си и играта, имам предвид политическата ми игра, която изисква логична мисъл и добро планиране, а не светкавични рефлекси. Изключително добре замислена техника. Удобен интерфейс. Кеф ти прави да си управляваш без да ти се налага да се превръщаш в многоръкия Шива.

- А в какво точно се състои вашата работа на президент? - Попита Snake.

- Ох, не е лека - изсумтя брадатият управник. - Както казах управлението на Tropiko е доста лесно за усвояване, но за сметка на

това си е и бая работа. Помня, примерно, подпоручик Цезар как си въртеше провинцийката, или другаря Симситов. Ми то си беше благинка тяхното. Само посочваха къде какво да се строи и си прилапваха парите от данъците. Благинка си беше отвсякъде. За да е доволен народа му стигаше просто да не му строиш химически завод в жилищния квартал и да има тук-таме някое фонтанче. Там жителите си бяха овце, маса. Ама тук нашите хора са с люта кръв, всеки със своята си индивидуалност. Вижте.

На екрана над главата на всяко от разхождащите се човечета се появи стрелка. Цветът на стрелките вариираше от яркочервен до зелен, като преминаваше през всичките им нюанси.

- Зелените са щастливите, червените не се радват на управлението ми. И като дойдат следващите избори след девет години ще вземат да гласуват за конкуренцията. То не че изборите не могат да се фалшифицират, ама...

- Могат ли? - учуди се Goodman.

- Могат, ами. На Тропико всичко може. Това си е реална политическа игра, с всичките му дребни хитринки. Мога например да си чопвам процент от продажбите на недвижими имоти или стоки, да замажа очите на народа с някой и друг Тропически Великден... Ама не ми беше за това думата. Та значи червените стрелкички показват, че хората не са щастливи. Ей, вижте го примерно този. Стрелката му като съветското знаме... Ой, чакайте само за секунда, че сега се сетих.

Ел Президенте придърпа един телефон и кресна в слушалката:

- Есмералда, къде са хуманитарните помощи от Съветския съюз? Защо още не са пристигнали? Нали е четвъртък! Как така в момента със САЩ? Ама сериозно. А, вярно че вчера с тях се сдушихме. Изхвръкна ми от главата. Значи утре идват от тях. Добре, добре.

Президентът затвори телефона и ритна нещо друго под бюрото. Портретът на Горбачов се скри и бе заменен от образа на Рейгън. На мястото на руското знаме увисна американското.

- Политика - изсумтя в брадата си президентът. - Ама тук на Тропико сме си така - комунизъм, капитализъм... Както ми хрумне си сменям политическия строй и съюзниците. Важното е парички откъде ще капнат. Но аз пак се отплеснах. Та значи онзи с червената стрелкичка дето в момента го гледате на цял екран. Той е много нещастен. Ей тук на тази скала можете да видите защо. Ето на - няма пари, 'щото съм определил ниска заплата във фермата, в която работи, наемът на къщата му е висок, няма достъп до добро здравеопазване, няма къде да се забавлява... О, ама тоя наистина ще вземе да гласува против мен на изборите!

Ел Президенте пак хвана телефона.

- Фернандо, я се погрижи, моля ти се за, чакай да го видя как се казва, Артуро Рамирез. Да, добре.

На екрана над главата на човечето Артуро моментално се появи знак на череп с кръстосани кости. Минута по-късно, проехтя изстрел и Артуро падна мъртъв. Журналистите ахнаха.

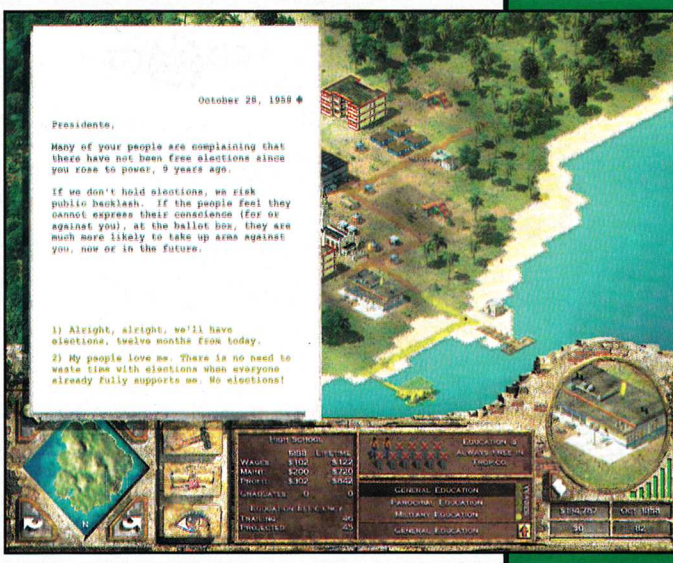
- Ех, бремето на властта - въздъхна Ел Президенте и попи челото си с бяла носна кърпа.

Goodman се размърда на стола неудобно. Интервюто бе поело съвсем неочакван обрат. А и трябваше да изкопчат от диктатора далеч повече държавни тайни. Другарят Груувачов въобще нямаше да е доволен, другарят Фреманов лично щеше да ги застреля, после обеси, а накрая провеси на радиатора да съхнат. Snake обаче сякаш истински се наслаждаваше на отговорите на Ел Президенте и продължи нататък.

- Все пак подобни крайни мерки няма ли да намалят респекта на хората към вашата височайша особа и така да застрашат справедливото ви управление?

- Разбира се, че ще се отразят лошо на респекта към мен, както вече забелязвате на екрана със статистиките. Затова прибягвам към тях изключително рядко, примерно когато трябва да се отстрани някой лидер на фракция, тъй де, политически опонент. Това беше просто демонстрация, - махна с ръка президентът за да покаже незначителността на случилото се и изпусна няколко кълба дим, които, вместо да се насочат към тавана, изскокнаха през прозореца и се втурнаха да управляват народа - но вие не се притеснявайте - за тая работа с респекта си има вестници, радио, телевизия. Хората лесно се манипулират с пропаганда и демагогия, доказали са го политици от цял свят, и аз, колкото и да обичам народа си, ще бъда глупак ако не ги използвам. Естествено после ще си имам проблеми с фракцията на интелектуалците, мътните да ги вземат, винаги прозират тънките ми политически ходове. Но в моя живот човек не може да угоди на всички. Ето, онзи ден започнахме строителството на желязна мина в планината. Аз съм човек от народа и знам какво искат простите хора - хляб и работа. А тях ще ги има и докато се строи мината и след като се пусне в експлоатация. Но ето, че вече има недоволни. Еколозите са опънали едни лозунги и протестират, не ме уважават вече. Чакайте малко, аз ще ги науча! Есмералда, дай ми строителния офис - викна президентът в телефона - Аааа, Алфонсо, ти ли си, поръчай на момчетата си да поставят максимален приоритет на строжа на новата мина! До утре искам да е готова! А, и постройте един полицейски участък наблизо, не искам саботажи!

- Ел Президенте, възхищавам се на подхода ви в управлението. Желязната ръка винаги помага там където не разбират от дума! - възкликна неочаквано Goodman - Не намирате ли обаче за твърде скъпо поддръжката на многочислена полиция и армия, няма ли и по-лесен начин да се държат хората в подчине-



infobox Ернесто "Че" Гевара

Завършилият медицина в Университета на Буенос Айрес Ернесто Гевата се включва в бунтовете (1952) срещу диктатора Хуан Перон в Аржентина. По-късно същата година се присъединява към агитаторите в Боливия и работи в колония за прокажени. През 1953 отива в Гватемала, където се присъединява към про-комунистическия режим на Jacobo Arbenz Guzman и когато Arbenz е свален от власт (1954) бяга в Мексико, където се среща с Фидел Кастро и други кубински бунтовници.

Че става главен лейтенант на Кастро малко след бунтовническата инвазия в Куба през 1956. Той се доказва като ценен революционен кадър и скоро се превръща в един от най-близките приятели на Кастро. През януари 1959 Че става президент на националната банка и се явява основен инструмент в отрязването на традиционните кубински връзки със САЩ и пренасочването на търговията към страните от Комунистическия блок.

От 1961 до 1965 Че заема поста министър на промишлеността. Работата зад бюро не му понася и през 65-та година напуска Куба и отново се отдава на революционна дейност. През 1967 е ранен при сблъсък с боливийски войници, заловен е и е екзекутиран на 9 октомври с.г. През краткия си живот пише книгите Guerrilla Warfare (1961), Man and Socialism in Cuba (1967), and Reminiscences of the Cuban Revolutionary War (1968).

За Че Гевара Жан Пол Сартр казва: "Че беше най-завършеното човешко същество на нашето време." Още за великия революционер можеш да научиш на официалната му страница http://www.che-lives.com/.

За Tropico накратко

Малко ми е трудно да кажа каквото и да е за Tropico без да изплагиатствам от обширното preview, което пуснахме в бр.20. Причината се таи не толкова в малкото време за игра, което съм й отделил, колкото във факта, че момчетата от PopTop са си изпълнили всички "предизборни" обещания и ни поднасят завършен продукт, напълно отговарящ на първоначалната визия на създателите си. Поради това спокойно мога да продължа и да кажа, че Tropico е най-добрата SIM-игра правена някога, макар личните ми предпочитания да клонят към Roller Coaster Tycoon и най-вече Majesty. Това което прави Tropico различна от останалите не са нито детайлният микромениджмънт с наличните си стотици постройки - всяка с различните си стратегическа значимост, променливи параметри и достъпни upgrade-и, нито политическия макромениджмънт, касаещ отношенията с Великите сили САЩ и СССР, а ударението поставено върху отделния индивид, който не е просто статистическа единица, средство за постигане на крайната цел, тоест Неговото благоденствие, мерено по петдесетина показатели. Това ще е основната ви грижа през повечето време, което обаче няма да попречи на вас, като предвидлив управник, да скътате някой лев в личната си пенсионна сметка в Швейцария, нито пък означава, че самостоятелните мисии ще бъдат лишени от цели като "Използвай богатите минерални залежи и превърни Tropico в световна индустиална сила!" или "Възползвай се от природните дадености на острова си и направи на него истински туристически рай!". Иначе казано - уникалното в атмосферата на тропическия остров е улавянето на духа на народа. Заслуги за това имат, както красивата графика, която за пореден път потвърждава мнението ми за непреходността на 2D-то (доказа го и Settlers 4), така и характерната музика изпълнена с латиноамерикански и кубински ритми. Единствената причина, която ме кара да мисля, че играта няма да се превърне в хит, е липсата на multi-player. Съмнявам се дори, че тя въобще ще достигне до гейм-клубовете. Което съвсем няма да й попречи да намери своето място на компютрите на заклетите sim-фенове и да ги задържи дълго пред тях.

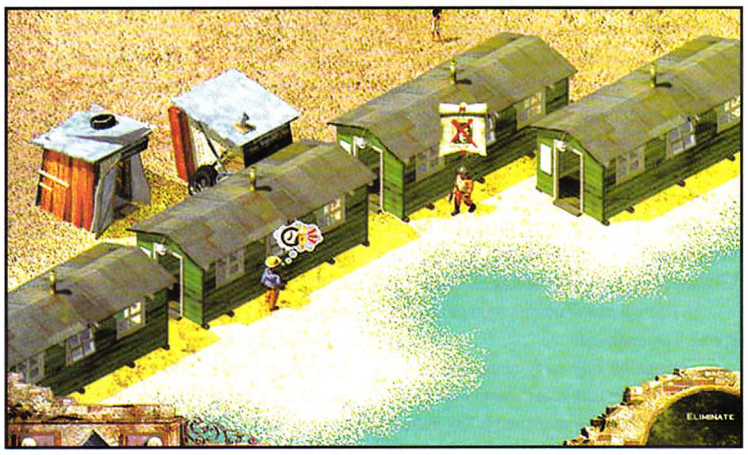
Goodman

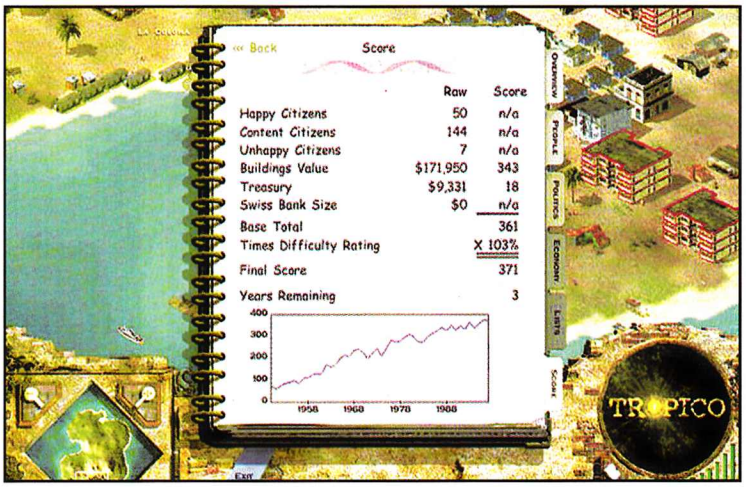
ние? И въобще ако не е тайна, бихте ли издали няколко начина за попълване на бюджета, защото до тук видяхме единствено как е най-благоразумно да се харчи?

- Въпросите ви са доста, но ще се опитам да отговоря на всеки един от тях поотделно. Между нас да си остане, тъй де, това да не вземе да излезе утре по вестниците, добре квалифицираните и при това лоялни въоръжени сили са голямо перо в бюджета, но така едновременно намалявам престъпността, поддържам добри отношения с милитаристите и пазя собствения си задник от въоръжен преврат. Погрижил съм се да няма безработица. Че плащам малко, малко е, но повече ще има като се замогне страната. Веднага щом се освободят момчетата от строителния офис, ще направят още няколко кръчми за простолюдието и едно кабаре в центъра на града за по-заможните. Отсега прозирам опасността хората да намалят посещенията си в църквата заради това. Тогава религиозните фундаменталисти ще ми се качат на главата. Май както съм тръгнал ще трябва да им построя една катедрала да мирясат. Охх, че то държавата съсем ще фалира. Което ми напомня да отговоря и на последния ви въпрос - "как се попълва бюджета?". Има много различни начини. Ето, вие сте мои гости, но туристите, с които пристигнахте заедно днес, довечера ще си платят нощувката в хотела. Парите им ще капнат право при мен. Подобно е и положението при кореняците - само преди няколко дни тая сган живееше на палатки или спеше под открито небе. Днес всеки има дом. Не негов естествено, а държавна собственост. Затова и плаща наем. Но това са дребни пари. Единствения начин да просперира държавата е производството. Да вземем примерно оная плантация за кафе. Парите които плащам на работниците там не са нищо в сравнение с тези, които ще получа, когато кафето бъде извозено до пристанището и продадено на чуждите търговци. Най-голяма е печалбата от тежката промишленост. Трябва само да внимавам да строя заводите навътре в страната, далеч от очите на туристите. Когато изградя мощната инфраструктура, която съм замислил, не само хазната ще бъде пълна, но и гражданите - добре платени, с висок жизнен стандарт, което от своя страна ще увеличи раждаемостта, ще бъдат построени училища, детски градини, и до всяка от тях по един мост... чух че било практика във вашата страна, еххх... човек се учи докато е жив...

На това място Ел Президенте, който беше станал, и ръкомахайки от терасата си, рисуваше прекрасния нов свят, прекъсна монолога си и се обърна за да види, че Snake и Goodman си шепнат нещо. Те от своя страна се усмихнаха извинително и президентът продължи:

- Дааа, виждам че ви отегчих с помпозните си приказки и големите си амбиции, които, сигурен съм, вече са ми създали достатъчно врагове. Пък и навярно вие сте уморени, пътували сте, но преди да си тръгнете искам да ви направя едно съвсем сериозно предложение. Тъй като още нямаме колежи, да не говорим за университети, изпитваме страшна нужда от специалисти. Вярно е, че мога по всяко време да поканя такива от чужбина, като освен началната такса, ще им давам заплати много по-големи отколкото на нашите граждани. Но пък докато дойдат ще мине доста време, а и от опит знам, че лоялността им се измерва с дебелината на пачката, дето гушват. Затова ми се ми се ще да ви кажа следното. Отдалеч познавам сериозните хора. Уверен съм, че ще се разбираме добре. Защо не останете на работа при мен? Господин Goodman, изглеждате ми суров и справедлив човек, бих ви предложил министерството на правосъдието ако имахме такова, но няма ли да сте доволен да ви направя шеф на полицията? Работата е кажи-речи същата. Господин Snake, по блясъка в очите ви усещам, че разбирате от развлекателен бизнес, засега бих могъл да ви оставя само хотела, но само след седмица ще управлявате казино, каквото не сте и сънували! Какво ще кажете, а? Виждам че ви изненадах. Добре, не бързайте с отговора! Помислете до утре. Разгледайте града, запознайте се с хората! Тук определено ще ви хареса, ако поживеете у нас малко по-дълго





направо ще се влюбите в Tropiko. Хей, Фернандо, ела да изпратиш гостите!

По пътя към хотела двамата мълчаха. Goodman, както винаги, потънал в собствените си мисли, а Snake - зяпнал с неприкрито възхищение околната флора и женската част от фауната. Почти бяха стигнали, когато Snake проговори:

- Знаеш ли, започвам да се замислям. Предложението на Ел Президенте не е никак лошо.

- Колега, нали не си забравил защо сме тук - погледна го Goodman студено, а после изведнъж омекна - Сашо, говоря ти като на приятел, моля те... нали знаеш защо ни изпратиха двамата - ако единият от нас се издъни, другият трябва...

- Знам, знам, ехх! Но помисли си, Ел Президенте е един прекрасен мъж, изключително способен ръководител, наистина е загрижен за щастието на населението, готов е всячески да му угоди, да изпълни и най-малкото желание на отделния човек...

- Snake, ти май наистина... - сряза го Goodman остро, после сякаш промени намерението си, продължи спокойно - чакай да ти разкажа една история, от нашия край! Имало едно време избори. Вървят емисарите на Милошевич и питат кой какво иска да получи, обещават всичко, само и само да гласува за Слобо. Едни сърби поискали "голяма куча" (къща), други - "немачко ауто" (немска кола), само един българин от Западните покрайнини рекъл: "Ще гласувам за Милошевич, ама ако той спечели сакам едни мъдие!". Зачудили се емисарите, за какво са му мъдие на българина, попитали го нема ли си такива. Нашенецът, без да се замисля, отговорил честно: "Абе я си имам мъдие, ама сакам йощ две, та да са ми комплектни сас курац от миналите избори".

Последва дълга, неловка тишина. Snake почеса замислено наболата си брада, а Goodman приглади назад изсветляла от слънцето, немита от седмица коса. Поеха по стълбите на евтиния, но чист и приветлив хотел. Горе в стаята им вече ги чакаха два куфара. В единия имаше сглобяем снайпер, базука и картечни пистолети, а в другия кротко лежаха пари. Зелена, твърда, конвертируема валута. Далеч по-истинска от президентските обещания.

Всеизвестен факт е, че парите карат земята да се върти. Повечето хора го приемат на доверие. Малцина са го проверили чрез експерименти и най-вече чрез личния си житейски опит. Още по-малко са пък онези, които са осъзнали, че този неоспорим факт е всъщност една огромна заблуда. Това са хората открили истинската, вечната любов. Любовта към самия себе си.

Snake&Goodman

Графика:	85%	Прилича на...	
Звук:	75%	The Sims	80%
Геймплей:	90%	RollerCoaster 2	83%
Интелект:	90%		
Масовост:	40%		
Мултиплейър:	няма		

90%

Графика: Най-добрата до момента в сим-жанра. Пък и не само. Зуумът е великолепен и наистина можеш да прескочиш от птичия поглед на острова към птичия поглед над някоя пищна сеньорита. Всичко е пипнато до най-дребния детайл - от отблясъците във фонтаните и готическите украшения по покривите на някои сгради до движенията на човечетата и превозните средства. Дори и силно критичната ми натура не успя да открие нещо неадекватно изглеждащо във владенията на Ел Президенте. Единственият проблем с графиката е, че иска да разполагаш с компютър, с какъвто сигурно и ти искаш да разполагаш, ама авоарите ти не ти позволяват. А насичащото и грозно, заради деактивирането на повечето графични екстри, Tropico е нещо, което е по-хубаво да не виждаш.

Звук: Нищо особено революционно в тази графа, но и нищо дразнещо. Въпреки, че има сериозен шанс да изключиш по някое време музиката - иначе приятни латино-ритми - и да си пуснеш нещо на уредбата. Но това принципно е проблем на всички игри от сорта, с дълъг и в общи линии еднообразен и лишен от резки обрати геймплей. Иначе обръщението "Ел Президенте" е яко.

ИИ: Да ти кажа честно не ми е много ясен. Играта е достатъчно адекватна, за да не си задаваш на през пет минути въпроса "Е са т'ва що го направ". Единственото, което забелязах е, че на супер-easy трудността, когато парите не свършват, след като премахнах данъците, избичих заплатите до небесата и построих всякакви приятни екстри за хората си последните бяха много по-недоволни, отколкото в стандартната игра, когато нещата бяха болезнено мизерни и реални. Идеите от Матрицата, че хората не биха понесли перфектното общество?

Геймплей: Изключително увлекателен и поглъщащ. Tropico влиза директно в "ей сега спирам да играя, само още една къщичка..."- списъка на пристрастяващите игри. Най-вече заради задълбочаването на сим-идеята при която скалпелът е потънал още по-надълбоко в плътта на реалността, достигайки до индивидуалните човешки съдби. При достатъчно дълга игра като нищо можете да се привържеш към някои от поданниците си, което забележително издига Tropico над категорията на Sim City - клонингите. Другият похвален елемент е огромното внимание, отделено на политическата игра, онази истинската, в която се въртят дяволски много пари, спечелени по всякакви начини. Да, Tropico е дяволски истинска игра. Ако продължим паралела с Матрицата "welcome to the real world".

Плюсове:

- Перфектна графика
- Усет към детайла
- Уникална латино-комунистическа атмосфера.
- Много сгради, с опции за ъпгрейд
- Контролиране на степента на трудност до най-малкия детайл
- Задълбочаване на сим-идеята, с внимание, отделено както на световната политическа игра, така и на отделния сим-гражданин

Минуси:

- Неприятни системни изисквания
- Липса на ясно изразена кампания с intro, outro и промяна на objective-ите в хода на действието. Опцията new game в Tropico реално те извежда там, където те препраща custom game при подобните игри

Bottom line: Най-добрата сим-игра до момента. Viva la revolution!

Snake

аркаден рейсър

STUNT GP

- Производител: **Team 17**
- Разпространител: **Team 17**
- Интернет: **stuntgp.team17.com**

- Системни изисквания: Celeron 600, 128 MB RAM, 16 MB VideoCard

- Сдъвкано и...

Ето една чудесна алтернатива на стандартните рейсъри, отличаваща се с чудесна графика и завладяващ геймплей.

Ако преди два броя Whisper си позволи да каже, че Serious Sam е игра-събитие и от времето на Unreal не се е появявало нищо подобно (за което си беше абсолютно прав), то пък днес аз мога спокойно да кажа същото за StuntGP, сравнявайки го с Revolt. След две седмици безумно каране по дългите писти дори се осмелявам да добавя - StuntGP е много по-добра от именития си предшественик. И понеже често съм обвиняван в прекомерно екзалтиране и даване на прекалено високи оценки на твърде скромни заглавия ще се опитам най-сериозно (бел. подсъзнанието - хе, хе, кои само говори за сериозност) да обоснова мнението си както следва:

Историята

(бел. подсъзнанието - К'ва история, бе идиот? Т'ва да не ти е RPG? Я се стегни! Още подсмърчаш дето снощи те отряза гаджето. Алооо...)

(бел. съзнанието - ти там да мълчиш, че ш'ти сплескам бушона! Вчера къде беше като плещех глупости пред момичето?! Айде, от мен да мине, на ти 1 захарче да кротуваш!)

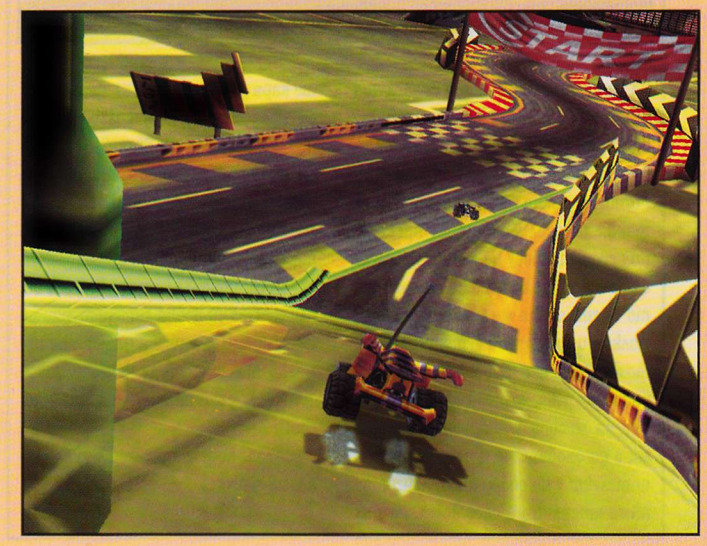
(бел. подсъзнанието - мммм, мммляс-мляс...)

Та както вече започнах, историята е следната. Момчетата от Team17 не са в бранша от вчера. Както самите те признават, не само започват, но и приключват работата по една игра с идеята, че тя ще бъде хит. Вдъхновени от заглавия като Stunt Car Racer, Racing Destruction Set, както и някои конзолни игри, те решават да направят собствено рали, изпълнено с много каскади, засукани лупинги, високи скорости и потресаващи катастрофи. Освен това имат и амбицията да съчетаят аркадния геймплей с абсолютно реалистичен физически модел на колите и околната среда - като се почне от съпротивлението при различните видове настилки, мине се през гравитацията и въздействието й върху масата и размерите на отделните коли, та се стигне до детайли като марки шасита, спирачни системи и дори налягане, температура и износване на гумите от триенето в пистата. Задачата която са си поставили никак не е лека и докато на един се пада по цял ден да кара супер-бързи коли и бъгита, да гледа записи от ралита и да джитка на конзолата, то друг по цяла нощ стои заровен в дебелите справочници по физика и математика. В процеса на работа накак от самосебе си се налага и изборът на превозните средства - докато с коли тежащи цели тонове е малко трудно да се правят каквито и да е каскади, да не говорим за четвъртминутни летежни фази, то за радио-управляемите колички

всичко това е постижимо и то без да се обезобразява физичния им модел. Повече от две години продължава работата по енджина на играта, който съчетава в себе си така упорито преследвания реалистичен модел на света на StuntGP със задължителната за едно хитово заглавие убийствено красива графика. Играта се готви да излезе за PC и Dreamcast със солидна multiplayer поддръжка и обезсърчаващ новака брой режими на игра. За съжаление, както става често, сроковете притискат разработчиците, multiplayer-ът е зарязан, не остава време дори да се сглоби едно интро с енджина на играта. За щастие StuntGP вече е минала дългите процедури на бета-тестване, абсолютно всички бъгове са изчистени (давам гаранция за това), и се появява на пазара. Вярвам че единствено от топлия прием на геймърите по света ще зависи и бъдещата поддръжка на играта - излизането на patch, който да оправи multiplayer-а, да постави на местата им замислените, но невключени във версия 1.0 power-up-и за турбоускорение за презареждане на батериите, да отключи заложените в енджина, но нереализирани атмосферни ефекти, както и да добави нови писти и нови модели коли. Но дори и това да не стане, в сегашния си вид StuntGP е толкова перфектно изпипана в детайл, толкова добре балансирана откъм трудност и удоволствие, че съм съвсем уверен в превръщането й в хит и то в един толкова пренаситен жанр като този на racer-ите.

Играта изотвътре

И понеже ми писна да редя суха теория, пък съм сигурен, че и вие предпочитате да я онагледя с някой друг пример от геймплея, съм решил да превърна следващия параграф в "Настолен аръчник на StuntGP-шампиона". Значи пускате си играта. Конфигурирате разделителната способност на 1600x1200 и звука на 44kHz EAX. Кеф! Безполезно е да се лутате повече из менютата - както казах, макар да са предвидени в интерфейса, опции като multi-player, force-feedback волан и др. просто не работят. Насочвате се към single-player, където ви очакват 5 режима на игра. В time-trial ще се състезавате с духчето на избраната от вас кола. Обикновено то се движи по перфектната траектория и дърпа доста напред. Затова като поизостнете малко играта го пуска отново редом с вас. Този режим на игра е полезен не толкова за поставяне на лични времеви рекорди, макар да допускам, че на някого и това може да му е интересно, колкото за перфектното овладяване управлението на конкретната количка. Затова ви съветвам да му отделите подобаващо внимание, както и още от тук да изберете модел кола, допадаща на вашия стил на шофиране. Говорейки за модели трябва да спомена, че те са 16 и са разделени в три категории - wild wheels



Радиоуправляемата количка влиза да презареди изтощените си батерии в box-а. На заден план са каскадите, които я очакват след боени секунди.

(масивни и тежки, държат се добре на всяка настилка), aero blasters (ненадминати въздушни акробати) и speed demons (изяждат всички останали на правите отсечки), но както ще видите, само 9 от тях са достъпни за избор, а останалите се дават само за особени заслуги към родината - спечелване на социалистическо съревнование, успешен атентат срещу папата, доброволно обявяване на доходи, "опъване" на Б-я на 11 морета и много други чудеса, на които ще станем свидетели веднага след честните избори през 3204 година.

(бел. подсъзнанието - стига с тия лирични отклонения, карай по същество! И без друго пак ще ти орежат половината статия!)

(бел. съзнанието - така ли бе, многознайко? Да знаеш, че ти ще си първия дет ще фръкне след редакторската интервенция!)

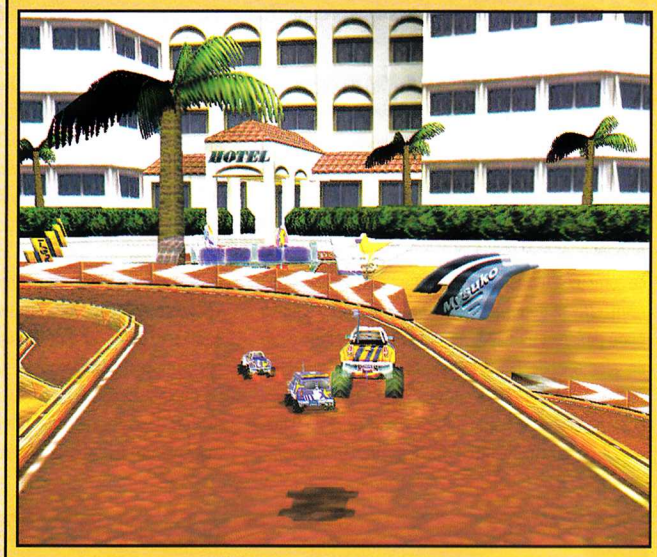
Следващата стъпка по пътя към шампионската титла е Stunt Challenge. На специален полигон юркате вашето возило да прави лупинги - колкото по-зрелищни ги правите, толкова повече точки получавате. Не че това има някакво отношение към ралито - там трябва да карате умната, а не геройски, ако преследвате победата - но през няколко писти ще бъдете пускани точно на този полигон като бонус ниво за да позакрепите бюджета и направите upgrade-и. Като задобреете, пробвайте Exhibition-а. Най-после състезание срещу истински противници! Хубавото на този режим е, че може произволно да изберете една от наличните писти (общо са 24, но отново някои от тях са скрити) и да тренирате на нея докато не изучите всеки завой и бабунка по пътя. Arcade-режима с нищо не е по-аркаден от останалите. Просто тук пистите следват във фиксиран порядък, както и броя обиколки е винаги ограничен до 3. Спокойно са можели да минат и без него, но мисля че от Team17 просто са търсили алтернатива на skirmish-mode, където с две кликания играча се озовава вътре в събитията. Дойдохме накрая и до Championship-а. Първо си изберете спонсор. Дали ще отидете при TGR - производителя на шасита - или при Mysiko - този на скоростни кутии, не е просто въпрос на естетически вкус. Различните спонсори не само дават различни пари, но и после ви ограничават в покупката на кола. Личният ми съвет е да изберете X-Line - производителя на гуми - не само че дава най-тлъста пачка, но и предлага най-богат избор на возила. Което точно е и следващата ни стъпка. Тук отново ще си позволя съвет - вземете си speed demon модел! Първите няколко писти са гладки, имат чудесна настилка и дълги прави отсечки. Със спечелените пари от победите в тях и от лупингите, които сте правили по време на състезанието, ще може да направите достатъчно upgrade-и или дори да си купите нова по-скъпа кола за да накарате останалите да ви дишат пушилката до края на шампионата. Не спечелите ли първите писти обаче, оставите ли компютърните опоненти да се upgrade-нат преди вас - жална ви майка!

(бел. подсъзнанието - не псувай, чадо! Господ ще те накаже!)

(бел. съзнанието - аз твойта @%X#&...)

Повърхностен поглед

Дори от птичи поглед едно нещо в StuntGP страшно се набива на очи - потресаващо добрата графика. Няма да е етично ако започна да я сравнявам с тези на хитовите 3D-shooter-и, ними пък ми се ще да започна да разправям за текстури, пиксели, тексели, полигони и съдружие. По този параграф предпочитам да ограничa приказките и да заделя повечко място за screenshot-ове. Самите Team17 казват, че не смятат да оставят плодовете на двугодишния си труд необрани - тепърва ще се появяват заглавия с този енджин. Струва ми се обаче, че от звука има какво още да се желае - има го усещането за мощен sound, за обемен звук, добре се чува свиренето на гумите по завоите, трясъкът при всяка еди противници, които винаги карат по-добре от останалите и се превръщат в редовни съперници за първото място. Примерно има един гаден трактор дето не може да се мери отникъде с моята мощна, ултра-бърза и супер-upgrade-вана формула, обаче всеки път като се опитам да го задмина на някое тясно местенце поднася, блъска ме, и какъвто е тежък направо ме изхвърля извън пистата! Мисля че няма защо повече да обяснявам защо съм дал толкова висока оценка на ИИ. То не ми остана вече речников запас от суперлативи за геймплея. Казано с прости думи - играта си е истинска краста. Сигурно е заради засуканите многоетажни писти, изпълнени с рампи и трамплини, навярно е заради възможността за upgrade-и, която



на катастрофа, но като се заслуша човек малко по-продължително в главата му остава единствено натрапчивото "брррррръмм" типично за Formula1 ралитата. Съгласен съм че така е по-реалистично, но прекаления светец и богу не е драг. Добре че е музиката да позамаже положението - парчетата ми напомнят NFS3, малко ми е трудно да ги определя като жанр, но ако трябва да се престраша, ще река, че това е рок адаптиран за масова употреба. Приятно ми е да съобщя, че и изкуственият интелект е на добро ниво - в играта няма степени на сложност, но пък те кара да минеш "само още едно ниво" преди лягане, но няколко дни подред съм осъмвал със StuntGP, а такова преживяване отдавана не се е случвало на отегчената ми и пренаситена от игри душа. Завладяващата атмосфера...

(бел. подсъзнанието - стига бе, оля се! Пак ги почна литературните изляния. Нали обеща на хората по-малко текст и повече shot-ове...)

(бел. съзнанието - на ти един shot!)

(бел. подсъзнанието - ууааааа-аа, мамоооо...)

Goodman

Графика:	90%	Прилича на...	
Звук:	65%	Re-Volt	80%
Геймплей:	90%	Renegade Racers	85%
Интелект:	80%		
Масовост:	70%	**85%**	
Мултиплейър:	няма		

НАЙ-ДОБРИТЕ ИГРИ НА НАЙ-ДОБРИТЕ ЦЕНИ

СПЕЦИАЛНА ЦЕНА

ПЪЛНАТА КОЛЕКЦИЯ THE SIMS
(THE SIMS, THE SIMS: LIVIN' IT UP
И THE SIMS: HOUSE PARTY) МОЖЕТЕ ДА ЗАКУПИТЕ
НА СПЕЦИАЛНА ЦЕНА

99.50 лв.

НОВО

Baldur's Gate II
COLLECTORS EDITION

69.95 лв.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

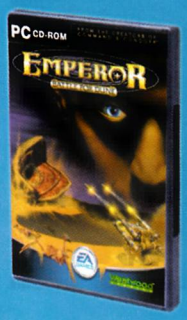
БОНУС ДИСК ЗА ПЪРВИТЕ 50
ЗАКУПИЛИ ИГРАТА

77.00 лв.

54.00 лв.

- СЕРИОЗНИ ОРЪЖИЯ
- СЕРИОЗНИ ПРОТИВНИЦИ
- СЕРИОЗЕН РЕДАКТОР
- СЕРИОЗЕН МУЛТИПЛЕЙЪР
- БЕЗПЛАТЕН ЛИЦЕНЗ ЗА КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ

ОЧАКВАЙТЕ



ОТ СЪЗДАТЕЛИТЕ НА
COMMAND & CONQUER

EMPEROR
BATTLE FOR DUNE

(С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК)

- Потопете се в 3D вселената на Дюн - една от най-великите научно-фантастични саги на нашето време.
- Интуитивното движение на камерата и удобния интерфейс значително улесняват геймплея в тази епична и завладяваща стратегия в реално време.
- Играйте самостоятелно, един на един, отборно с приятел, агресивно срещу компютъра или се изправете срещу до 7 други противници в мрежа или по Интернет.
- Сражавайте се за Дюн, заставайки на страната на една от трите уникални култури: благородните Атреиди, злите Харкони или потайните Ордоси.
- Сключете съюзи с някои от 5 могъщи групировки, включващи смелите Фремени и безмилостните Сардукари, за достъп до нови технологии и единици.
- Изследвайте 5 различни терена, в това число тучни прерии, индустриална пустош, скована в студ тундра и, естествено, бруталните пясъци на Дюн.
- От невидимия Dust Scout до огромната бойна машина Devastator, всяка една единица играе важна роля в тактическите ви схеми.
- Изпробвайте уменията си в над 150 солови мисии, в които трябва да завладявате, отбранявате или отстъпвате 33 различни територии на стратегическата карта.
- Превърнете новобранците си в калени в биткиите войни - колкото по-дълго ги запазите живи, толкова по-полезни стават те, усилвайки огневата си мощ и специалните си умения.

ПРОМОЦИЯ

КУПЕТЕ 2
ПОЛУЧЕТЕ 1
БЕЗПЛАТНО

ЗА ПОВЕЧЕ ИНФОРМАЦИЯ
ПОСЕТЕТЕ НАШИТЕ МАГАЗИНИ

4x4 Evolution	73,00 лв.
Age Of Empires 2: Age Of Kings	99,50 лв.
Age Of Empires 2: The Conqueror	59,90 лв.
American McGee's Alice	99,50 лв.
Atlantis	34,00 лв.
Atlantis II	44,00 лв.
Baldur's Gate	34,00 лв.
Baldur's Gate + Tales From The Sword Coast	54.00лв.
Baldur's Gate 2 Collector Edition	69.95лв.
Baldur's Gate 2: Shadows Of Amn	69,95 лв.
Beatle Crazy Cup	34,00 лв.
Black & White	77,00 лв.
Black Moon Chronicles	24,00 лв.
Blade Runner	44,00 лв.
Blair Witch Project volume 1	37,00 лв.
Blair Witch Project volume 2	37,00 лв.
Blair Witch Project volume 3	37,00 лв.
Blood 2: The Chosen	34,00 лв.
Carmagedon	27,50 лв.
Clive Barker's Undying	99,50 лв.
Colin McRae Rally	44,00 лв.
Colin McRae Rally 2.0	90,00 лв.
Croc	37,00 лв.
Crusaders Of Might & Magic	37,00 лв.
Darkstone	37,00 лв.
Desperados	77,00 лв.
Diablo 2	позвънете
Diskworld Noir	37,00 лв.
Driver	34.00 лв.
Dungeon Keeper 2	37,00 лв.
Evil Islands	73,00 лв.
Extreme Biker	27,50 лв.
Extreme Pinball	15,00 лв.
F1 Championship Season 2000	99,50 лв.
Fallout Tactics	73,00 лв.
Faust	44,00 лв.
FIFA 2001	77,00 лв.
FIFA 99	17,00 лв.
Giants	73,00 лв.
Ground Control	59,90 лв.
Ground Control: Dark Conspirancy	34,00 лв.
Gunlock	73,00 лв.
Gunman Chronicles	69,95 лв.
Half Life Generation (Half Life, Oposing Force, Countre strike)	73,00 лв.
Heroes Chronicles 1 - 4	37,00 лв.
Heroes of Might and Magic III	44,00 лв.
Heroes of Might and Magic III: Armagedons Blade	24,00 лв.
Homeworld	позвънете
Homeworld: Cataclysm	59,90 лв.
Icewind Dale	54,00 лв.
Icewind Dale: Heart Of Winter	44.00 лв.
Insane	73,00 лв.
Kiss Psycho Circus	44,00 лв.
Master of Olympus: Zeus	69,95 лв.
MDK 2	44,00 лв.
Messiah	44,00 лв.
Midtown madness 2	99,50 лв.
Millennium Racer	24,00 лв.
Motoracer	17,00 лв.
Naskar Racing 4	44,00 лв.
NFS 2 Special Edition	17,00 лв.
NFS 3	34,00 лв.
NFS 4: Road Challenge	27,50 лв.
NFS 5: Porsche 2000	69,95 лв.
NHL 2001	99,50 лв.
No One Lives Forever	99,50 лв.
Nox	27,50 лв.
Nuclear Strike	17,00 лв.
Odyssee	34,00 лв.
Oni	83,00 лв.
Outlive	69,95 лв.
Planescape Torment	44,00 лв.
Pompey	44,00 лв.
Quake III Arena	83,00 лв.
Red Alert 2	77,00 лв.
Red Baron	24,00 лв.
Revolt	44,00 лв.
Rune	73,00 лв.
Sacrifice	73,00 лв.
Sanity: Aikens Artifact	73,00 лв.
Screamer 4x4	73,00 лв.
Serious Sam	54,00 лв.
Severance: Blade Of Darkness	77,00 лв.
SimCity 2000	17,00 лв.
Starcraft Battlechest (Starcraft + Broodwar)	63,00 лв.
Superbike 2001	99,50 лв.
The Sims	69,95 лв.
The Sims: House party	44,00 лв.
The Sims: Livin' It Up	37,00 лв.
Tribes 2	59,95 лв.
Tropico	73,00 лв.
Tzar: Тежестта на короната	позвънете
Unreal Tournament	34,00 лв.
Worms: World Party	59,90 лв.

ВСИЧКИ ПОСОЧЕНИ ЦЕНИ СА С ВКЛЮЧЕН ДДС.

WWW.PULSAR-GAMES.COM

ПУЛСАР

[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11; 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; пл. Славейков 9, тел. (02) 986 68 58; пл. Славейков 1, магазин Music Fashion, тел. (02) 981 31 96; магазин БОНЖУР, пл. Славейков; магазин БОНЖУР - СРЕДЕЦ; базар малък ЦУМ, ет. 3; НДК, базар ПАСАЖА; А.Т.С. София - ул. Денкоглу 24 [ВАРНА] ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974 [ПЛОВДИВ] ул. ЗАГРЕБ 2 , тел. (032) 26 48 13 [ПЛЕВЕН] бул. Русе 2, тел. (064) 800 300 [ЛОВЕЧ] бул. България 102, тел. (068) 24 363; [МОНТАНА] ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546; METRO CASH & CARRY в цялата страна

рейсър

E-RACER

- Производител: **Rage**
- Разпространител: **Rage**
- Интернет: **www.eracer-online.com**

- Системни изисквания: **Celeron 400, 64 MB RAM, 16 MB VideoCard**

Автомобилно гробище. В ляво и дясно на вашите екрани виждате колите, бележещи неуспешните ми опити да се класирам в близките тридесет и девет състезания.

В едно превю пишеше, че E-racer като нищо може да се превърне в Counter Strike-а на рейсинг жанра и се очертава като най-добрия онлайн рейсър на всички времена. Спорен е въпросът до колко новото отроче на Rage оправдава вложените в него очаквания, защото нямахме времето, възможността, пък да ти кажа, и желанието да тестваме мрежовата игра. Колкото до сингъла - той, според авторите, не е нищо повече от бот мачовете при популярните мултиплейър екшъни - суха тренировка преди мишката ти да се спре над магическия надпис "join game" и най-сетне да докажеш на Киро от партера, дето само се заяжда с розовата ти блузка с патенцето, че не си просто гей, а геймър.

За E-racer е обещана могъща онлайн поддръжка с много нови коли и писти за даунлоудване, отбори и шампионати, архив със записи на по-важните мрежови съревнования и всякакви статистики. Последните, в случай, че се притесняваш дали по някое време Киро няма да те измести от челните места в класациите, нищо че е хетеросексуална гад, можеш да ги проверяваш и от мобилния си телефон. Стига, разбира се, да разполагаш с WAP функция.

В сингъл плейъра E-racer ти предлага обичайните стилове на игра - шампионат, аркейд и съревнование със злия таймер, като победите ти отключват нови коли и писти. Общия брой на возилата в играта е десетина (мога да ти кажа и точна цифра, ама ме мързи сега да пускам играта, за да проверявам) като, поради липсата на пари за безбожно скъпи лицензи, МПС-тата са плод на авторовото въображение. В този аспект бих могъл да ги разкритикувам, защото, въпреки ефектния си спортен вид, колите изглеждат твърде еднообразно, а основните, да не кажа единствени, аспекти, по които се различават на пътя са ускорението и максималната скорост. Разбирам, че играта е с предимно аркадна насоченост и никой не е търсил реализъм, но ми е леко странно, когато количка от картинг и хиляда и н'ам колко си килограмова спортна машина реагират по абсолютно един и същи начин при удар или при завой. А те, да ти кажа не реагират добре. През цялото време (защото метеорологичните условия в E-racer не са нищо повече от специални ефекти и не влияят по абсолютно никакъв начин на качеството на пътя) имах чувството, че карам колата си не по асфалт, а по дебел слой лед. Не се чувствах като шофьор, а като кънкьор, дееба. Още на първия малко по-остър завой колата прави такъв образцов пирует, че докато успея да разкарам надписа wrong way от монитора си, опонентите вече ме водят с една обиколка. А те, да ти кажа, и опонентите не се държат добре. Да беше Киро от партера, дето си го знаеш, че е долен копелдак още откакто написа на спирката отсреща "Педерасите на сапун" нямаше да се изненадваш на мръснишкия стил на игра. Ама колите с които се съревноваваш - да знам, че все повече се отдалечаваме от думата реализъм, но все пак - в симулация на автомобилно състезание май не би трябвало да се държат като стадо разбесенели се бизони. Извергите ще те блъскат, газят и изхвърлят от пътя при всяка интервенция с теб в чисто Кармагедонски стил. И въпреки, че колата ти има издръжливостта на средностатистически БТР (Преди няколко дни в редакцията, обхванат от скука, се заех методично да блъскам возилото си в една стена, за да видя кога ще успея да докарам графата damage до 100% и какво ще се случи след това. След 15 минутни усилия едва успях да стигна едва до 80 и се отказах. Пък и пуснахме куейка.) грубата игра на опонентите, съчетана с отвратителното управление завишава трудността на играта (а аз на amateur играх, да не съм луд) извънредно много. Може би в мултиплейър, където и аверите ти ще трябва да полагат героични усилия да обуздават разбесенелите се возила нещата ще са по-равностойни, но това в никой случай не значи по-адекватни или по-забавни.

Как ще съм объркал пътя?! С неподражаемата си смелост отивам да видя от какво бягат тези страхливци!

Иначе пистите са 13 на брой (тях вече ги броих, да не кажеш после, че подхождам непрофесионално), 12 стандартни, плюс бонус-трака от съседния скрийн. Нищо необичайно, но и нищо дразнещо по този параграф. Струва си да се видят най-малкото, защото графиката отново е на доста високо ниво. Особено, ако си горд притежател на добра машина с гей-форс 2, в който случай тя ще се разлее по монитора ти с цялата си прелест. Все пак E-racer-а са го правили хората, след чийто Incoming летвата на визуалното съвършенство изхвърча доста нагоре. Високи резолюции, детайлни текстури и добри ефекти. Както вече казах - струва си да се види. Но не и да се притежава.

Единственото зелено нещо в заснежената околност е гнусният скин на колата ми. Да, бе, знам че сам съм си го избирал.

- Прилича на...

Need for Speed 3	80%
V-Rally	70%

60%

екшън от трето лице

X-COM ENFORCER

- Производител: **Microprose**
- Разпространител: **Infogrames**
- Интернет: **www.xcomenforcer.com**
- Системни изисквания: **Celeron 600, 128 MB RAM, 32 MB VideoCard**

Ако някой си мисли, че статиите в "От крак на крак" не се подчиняват на правилата, трябва да му кажа, че е в голяма грешка. Има си схема на писане на прегледите на игри, и аз смятам да я спазя от началото до края. Естествено, започваме с историята.

Някъде в близкото бъдеще земята е нападната от лошите извънземни. За да се бори с тази заплаха, е създадена международната организация X-COM. В нея работи и един професор, на когото е възложена задачата да създаде мощен боен робот - споменатият в заглавието Enforcer. На вас се пада да прекарате робота през 40 претъпкани с врагове нива.

X-COM Enforcer представлява екшън от най-чиста проба. От играча се очаква да мине от единия до другия край на картата. По пътя трябва да унищожава извънземните транспортери, които позволяват на пришълците да телепортират подкрепления в околността, и да спасява хората, които нашите братя по разум са взели за заложници. Роботът се управлява в трето лице, като при нормални условия няма да можете да накланяте погледа си нагоре и надолу, а само да го въртите настрани. В началото е доста объркващо, но се свиква. А за хората, които въпреки всичко предпочитат да имат пълен контрол върху камерата, в Readme файла към играта е описано как могат да го получат.

Нивата са направени с въображение и са красиви. Ще трябва да освобождавате от извънземните вредители каньони, жилищни квартали, търговски центрове, докове, дори космическа совалка по време на полета й. Има няколко карти, които ще ви припомнят първия X-COM. Ще можете да се развихрите сред зрели житни блокове и в постройките наоколо (кравите, естествено, са налице), за да стигнете накрая до кацналата наблизо голяма летяща чиния, в която да влезете, и да унищожите командния център на борда й.

Ако сте играли предните игри със същото заглавие, враговете също ще ви се сторят познати. Има ги дребните сектоиди, подобните на змии същества, и дори гигантските рийпъри. Естествено, добавени са и още много видове противници, които да послужат като мишена за оръжията ви.

Като стана дума за пушки, трябва да ви кажа, че тук авторите на играта са се постарали доста. Ще имате на разположение общо 14 средства за унищожение на пришълци. 12 от тях ще можете да подобрявате в лабораторията на професора. При това на практика всичките оръжия са различни, и ъпгрейдите им дават принципно нови възможности, а не просто подобряват пробивната им сила. Освен това ще можете да използвате 12 вида пауъръпи. Здраве, скорост, по-силна стрелба или робот-помощник - всички ще можете да подобрявате на 4 нива в лабораторията.

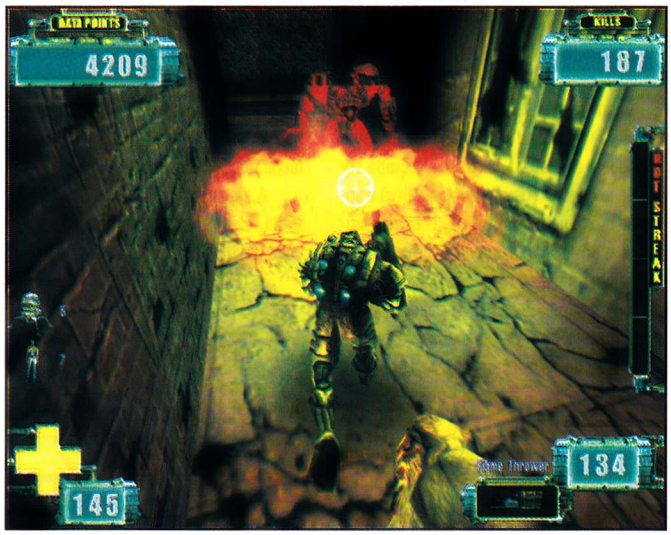
Там ще можете да ъпгрейдвате и самия Enforcer. Това е начинът да направите движението му по-бързо, скоковете му - по-високи, а бронята му - по-здрава. Естествено, изследванията не са безплатни - ще ви струват тъй наречените data points, които ще можете да събирате по време на играта. Затова е важно да избивате всички врагове и чинно да им прибирате точките. По същата причина трябва да се стремите да намерите допълнителните нива - там можете да натрупате малко съкровище от точки.

Оформлението на играта е много добро. Достатъчно е да спомена, че тя използва графичната платформа на Unreal, за да ви стане ясно за какво говоря. Авторите й са се потрудили да я изпълнят със специални ефекти, ярки цветове и светлини, и с впечатляващи звуци.

Освен това, X-COM Enforcer може да се играе в мрежа. Ако някое ниво ви се струва твърде трудно - намерете с кого да играете кооперативно. Ако пък искате да изпробвате собствения си робот в битка срещу този на някой приятел - пуснете си deathmatch. Съвсем в стила на Unreal, при мрежова игра можете да използвате т.нар. мутатори. С тяхна помощ можете да направите така, че всички да тичат бързо, да скачат до небесата, или да имат достъп до оръжия, ъпгрейднати до последното ниво.

Според мен изиграването на X-COM Enforcer ще ви донесе няколко изпълнени с удоволствие часа. Явно направена без претенции за сложност или оригиналност, тя ще ви предостави възможността да се отпуснете и да се отдадете на безогледно, но зрелищно и приятно унищожаване на извънземните пришълци.

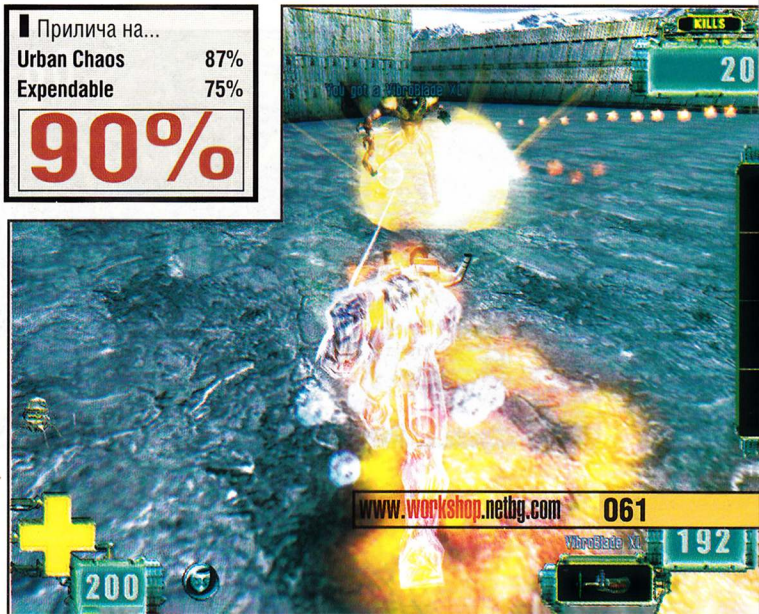
Alex III



Прилича на...

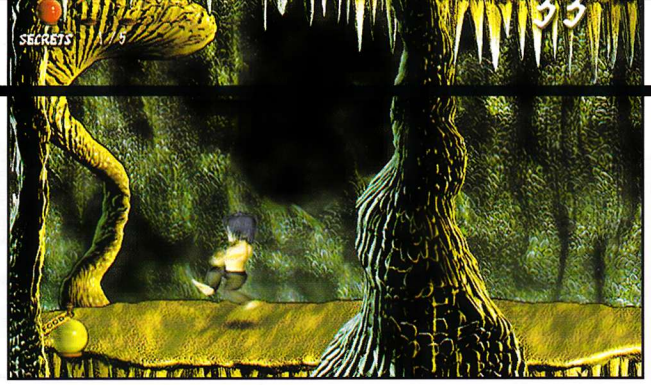
Urban Chaos	87%
Expendable	75%

90%



аркейд

AKIMBO
KUNG FU HERO



Сблъсък на културите. Манга-японче друса казачок.

- Производител: **Iridion**
- Разпространител: **Iridion**
- Интернет: **akimbo.iridion.com**

- Системни изисквания: **Celeron 300, 64 MB RAM, 8 MB VideoCard**

Когато разбрах, че ми се пада невероятната чест да ревюирам jump & run първата ми мисъл беше, че те, хората, явно са вложили някакво послание, когато са си кръщавали жанра. Скочих от мястото си и тръгнах да бягам. Ама Freeman с тънкото му познаване на човешкия психологизъм беше предвидил този ми ход и беше заварил изхода.

Спорен е въпроса кой от нас двамата, скъпи читателю, е по-преебан. Дали аз, дето ми се налага да пиша за тая глупост или ти дето си седнал да четеш какво съм сътворил. Ама ние с теб сме минали през толкова изпитания заедно, та едно Акимбо ли ще ни се опре. Ама ха! Дай да стискаме зъби и да свършваме с мръсната работа.

Първо - историята.

Колкото и да си изненадан Акимбо разполага с такава. Липсата на интро, което да ти я разкаже е компенсирано от официалния сайт, а предполагам и от ръководството от оригиналния комплект. Тя е толкова покъртителна, че словото ми е твърде немощно, за да предам в целия и блясък. За това просто ще ти я преведа с леки съкращения.

"Някъде, далеч през океана, далеч зад мястото, където небето и земята се срещаха, лежеше мистичната земя на въображението. Там седемте морета нашепваха истории, заключени в блещукащите им вълни. Истории имаше много, но нито една не бе толкова фантастична, като тази, която сега ще се разкрие пред вас. [...] Акимбо беше кунг-фу герой. [...] Един ден безцелните му лутания го отведоха до една пещера на морския бряг. Малка бутилка от прозрачно стъкло лежеше на пясъка. [...] Акимбо извади бележката скрита в нея и зачете.

Ние шаманите от Острова на костенурките се възправихме срещу една от най-тежките си кризи. Дракон на име Фанг използва силата си, за да зароби обитателите на острова. Бяхме пощадени само ние, двадесетте шамана, но нашите сили са ограничени и ние не успяхме да разрушим драконовото заклинание. Молим ви се, търсим помощта на всеки, който е способен да ни я окаже. Елате на нашия остров и ни помогнете да победим дракона преди той да ни унищожи.

За миг всичко, което Акимбо бе способен да стори бе да остане неподвижен и безмълвен. Той четеше писмото отново и отново. Островът на костенурките. Очите на Акимбо се насочиха на запад където бе острова. После назад към доджото му. После отново на запад към залязващото слънце. Въпреки че писмото не разкриваше подробности Акимбо можеше да си представи колко е страдал шаманът. И той реши."

Ех, не са туй дефекти от печатницата, което виждаш по страницата, а сълзи. Люти сълзи. Сърцето ми се къса като си помисля за страданието на шаманите. Страдание, което моята скромна, но героична, натура не намери сили да прекрати. Освен, разбира се, ако големият зъл дракон не е умрял от смях наблюдавайки опитите ми да мина първото ниво. А аз наистина бая се поблъсках. По някое време трогнат от героичните ми усилия на помощ ми се притече колегата Goodman, който твърдеше, че jump & run-овете ги практикува като да са му телесна функция. Прав беше човекът, добър се оказа. Коства му не повече от ден да го мине туй първо ниво, неговата мама. И аха да мине и второто, ама на ей те тонинко беше, честно ти казвам. Имам чувството, че ако бяхме мобилизирали повече хора от екипа можеше и с него да се преборим, ама колегите нещо не успяха да се трогнат от участта на шаманите.

Съвсем сериозно - въпреки, че таргет аудиторията на играта очевидно са хлапета в предучилищна възраст - тя изисква уменията и рефлексите на закоравял геймър, на който още прадеда му да е пуцал по турците с рейлгъна. В Акимбо се умира с такава лекота, че по някое време сериозно се замислих дали играта не е симулация на срещата с Жетваря. Акимбо има четири животчета, които общо взето всичко по екрана може да му отнеме за отрицателно време. Играта явно се запазва след като минеш серия от нива, защото аз лично със сейв не се сблъсках. А след всяко умиране гадините по нивото възкръсват. В добавка трябва и да хранеш редовно измекярина си с плодовете и зеленчуците, търкалящи се край него, защото, ако показателят му за food спадне до нула - а гадината огланява с изумителна скорост - той, правилно, умира. С всички произтичащи от това последствия.

А, да колегите ми казват да спомена, че графиката на играта е хубава и радва окото. Ми хубава е. Е и?

Snake

Сега аз хубаво ще се наведа да си я взема тази паричка, ама с тия загорели раци дето се разхождат наоколо...

Сега аз хубаво ще се наведа да си я взема тази паричка, ама с тия загорели раци дето се разхождат наоколо...

Прилича на...

Rayman	---
Tarzan	---

35%

екшън от трето лице

RUNE
HALLS OF VALHALLA

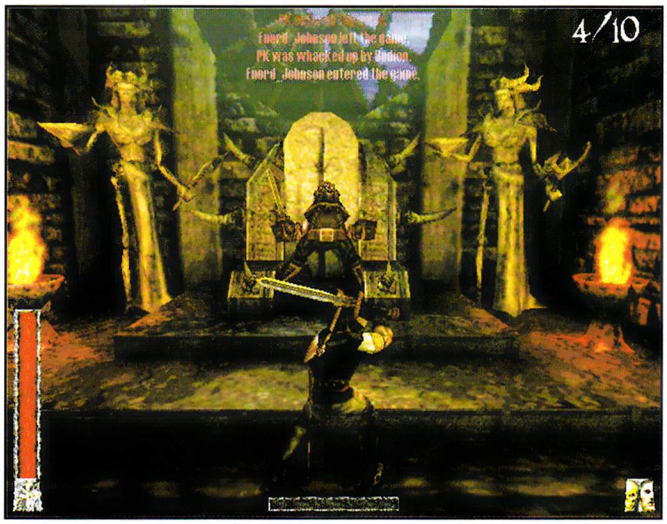
- Производител: **Humanhead Studios**
- Разпространител: **GOD Games**
- Интернет: **www.godgames.com**

- Системни изисквания: **Celeron 600, 128 MB RAM, 32 MB VideoCard**

Ако се вярва на надписа тази DM карта е носител на някаква награда. Не Нобеловата за мир, предполагам...

О, неразумни юруде, дето си се юрнал към най-близкия дюкян, за да закупиш моя ми ти гиздав експанжън към хита на измекярите от Студията на Човешката Голова, поспри и прочети тази малка историйка преди да си се разделил с грошовете си. Защото не ми бил Halls Of Valhalla китен сбор от нови карти, карти даже нива за сингъл, мале, плейър, а най-ми бил мале изцяло насочен към мултиплейъра. Ех, плаче сърце юнашко...

Ахъм. Сесия иде та съм наблегнал на Възрожденската литература, не ми обръщайте внимание. Това, за което съм тръгнал да ви говоря е, че HoV не е нищо повече от комплект от няколко нови карти, няколко нови стила на игра и няколко нови скина, които да обогатят вихрещата се със страшна сила на запад - поне доколкото се вярва на рекламния отдел на Human Head Studios - мрежова игра на Rune. И го казвам най-вече, защото някои индивиди на Славейков се опитаха да ме убедят в противното. Тази игра така и не успя да стане много популярна из родните Зали и за това ще ви спестя подробностите относно Залите на Валхала, отделяйки няколко реда на основните неща в името на шепата потенциални купувачи на заглавието (които, ако се вярва на обстойния ми психологически портрет би трябвало да изучават Норвежка филология, да слушат Burzum и да имат дяволски стабилна интернет връзка, за да се включат в задокеанската пукотевица). И така:



Стилове на игра:

Arena Match - уан он уан схватка, в която трябва да изчакаш реда си, за да се биеш на арената. Победителят бива автоматично излекуван.

Head Ball - изключително забавен момент. Идеята е да обезглавиш някой противник и да хвърлиш главата му в гол-зоната преди да бъдеш убит. Фраговете не се броят - само головете.

Death Match - класика. Действа patch v. 1.06, осигуряващ по-добър баланс на силата на оръжията и руните.

Team Match - също е ясно.

Новите модели:

Имате си 16 нови скина, сред които най-забавните са джуджето, валкирията, римският войн (Гладиатор-манията се усеща и в много от нивата, често пъти изобразяващи Колизеума), пиратът и монголецът.

Новите карти:

В HoV са включени всичките DM-карти от оригиналния Rune плюс 37 нови. Добра цифра.

Доколкото мултиплейърът на Rune въобще става за нещо може да се каже, че играта си струва да се разцъка. Друг е въпросът, че - както вече споменах - шансът Halls Of Valhalla да се заиграе масово в клубовете клони неприятно много към нула.

Snake

Цифрови Системи
INTERNET от ЦИФРОВИ СИСТЕМИ
www.digsys.bg
отворени и извън
6 часа - 3 лв.
12 часа - 5 лв.
25 часа - 10 лв.
Вече и в градовете
Асеновград, Благоевград, Перник!

Асеновград 4230
ул. "Цар Освободител" 14б
тел.: 0331/ 27191

Благоевград 2700
бул "Св. Св. Кирил и Методий" 20, ет.1
тел.: 073/ 82370

Перник 2300
ул. "Младен Стоянов" 23
тел.: 076/ 73350

Варна 9000, ул. "Неофит Бозвели" 6, тел.: 052/ 259135, 603231; факс: 052/ 234540 София 1000, ул. "Триадица" 4, ет. 2, тел.: 02/ 9811301, 9804457; факс: 02/ 9806889

екзотичен рейсър

LONDON THAMES RACER

- Производител: **Davilex**
- Разпространител: **Davilex**
- Интернет: **www.davilex.com**

- Системни изисквания: **Celeron 500, 64 MB RAM, 16 MB VideoCard**

Вълнуващ старт. Буквално.

Преди бях бръснар та от там ми е прякора Speed razor

Има нещо по-лошо от тъпите игри. И това са безличните игри. Игрите, които принципно не са лоши, но са толкова клиширани, толкова незначителни, толкова лишени от атмосфера, че нямаш никакъв реален спомен какво точно си правил преди да отговориш с yes на въпроса exit game и да се изправиш срещу втръсналия ти до безумие уиндоуски уолпейпър. Вече съм го казвал - негативните емоции винаги са били за предпочитане пред липсата на емоции, яростта след борбата с някое грозно и бъгливо виртуално изчадие е с пъти по-добра, или най-малкото по-вдъхновяваща, от бялото петно останало в съзнанието ми след деинсталирането на London TR. Така, че съжалявам, Дафинов, приятелю, (между другото, случайно да учиш в McGill?) но-мази статия няма да бъде смешна. Трудно ми е да се изгавря с игра, чието появяване на пазара е гавра само по себе си.

London Themes Racer, както не е особено трудно да се досетиш е симулация на състезание с лодки. Последното се провежда в каналите на Амстердам, Източен Лондон, Западен Лондон и Венеция. Имаш на разположение десет лодки, като последните четири от тях са заключени в началото. Не че има особено значение, впрочем, защото мъдрецът се на почти всички околни снимки Speed Razor е повече от достатъчен, за да превъртиш играта без особени усилия.

Самата тя напомня изключително много, или може би е по-добре да кажа "изплагиятствана е изключително грубо" от Rollcage и сикуъла му. Сравненията естествено не са в полза на настоящето заглавие, дори и само заради невъзможността да караш лодката си на покрив и по околните стени. Иначе в доволно оплетена система от канали са разхвърляни бонусчета, които можеш да взимаш и използваш за забавяне на опонентите си или за увеличаване на собствената преднина. Над водата плуват два вида ракети, мини, турбо-двигатели и пружини за отскок. Действието се развивива с бясна скорост, няма damage по лодката или шанс да я потопиш, маневреността ѝ е невъзможно висока и има една могъществена задна скорост, дето откъдето и да си погледна коритото не мога да загрея на какъв принцип действа. Което ме подсеща да спомена в прав текст за протокола, че в LTR няма грам реализъм.

Има четири стила на игра, обичайните четири стила на игра - championship, quick race, time trial и sightseeing, като последния е твърде излишен в предвид факта, че трите, иначе доста красиви на живо града, през които ще преминеш, изглеждат безумно еднообразно. Като си сортирах скрийновете преди малко не успях да позная кой къде е щракнат.

Графиката е малко над средното ниво, но поне системните изисквания са минимални и можеш да си пуснеш играта и на микровълновата фурна, стига да успееш да ѝ закачиш някакъв контролер. Водата е реализирана сравнително добре и въпреки, че крайно мътният и вид оставя впечатлението, че плуваш из отходни канали поне се отличава с добре изглеждащи вълнички.

Звукът и музиката са лайняни, но аз така или иначе не те виждам да играеш на LTR повече от 15-20 минути, така че все някак ще ги изтраеш.

Какво повече да ти кажа? Един мръсен виц искаш ли? Ми хубаво.

След първата си брачна нощ як селски момък отишъл при баща си и тъжно споделил:

-Нищо ни стана, татйе.

-Как тъй не стана, брйе келеш?! - запитал старият сериозно притеснен за половото добруване на отрочето си.

-Ми, ни можах да опраа булката.

-Как тъй не успя, брйе?!

-Ми, ни ще да вляа. Напъвах, напъвах, ама ни вляа.

Успокоеният баща казал:

-Нямаш проблеми сине. Довечера преди да си легнеш с булката земи да си го топнеш в един буркан с олио и ще вляа.

На другия ден синът се появява още по-нещастен.

-Таме, пак ни вляя!

-Как ще ни вляя, бре? Нали ти казах да го топнеш в буркан с олио?

-Ми да де, той в буркана ни вляя...

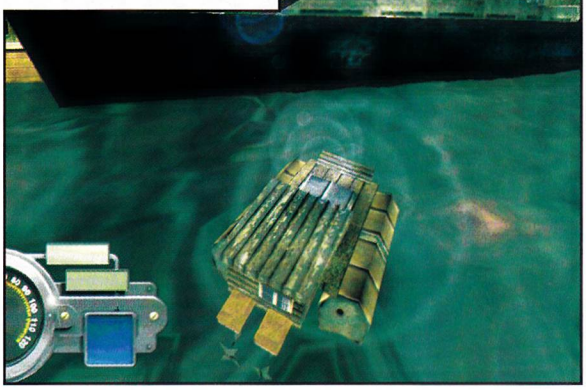
Snake

Пукнато място за паркиране не можеш да намериш вече...

- Прилича на...

Screamer 4x4	40%
Cabela's Off-Road	10%

45%

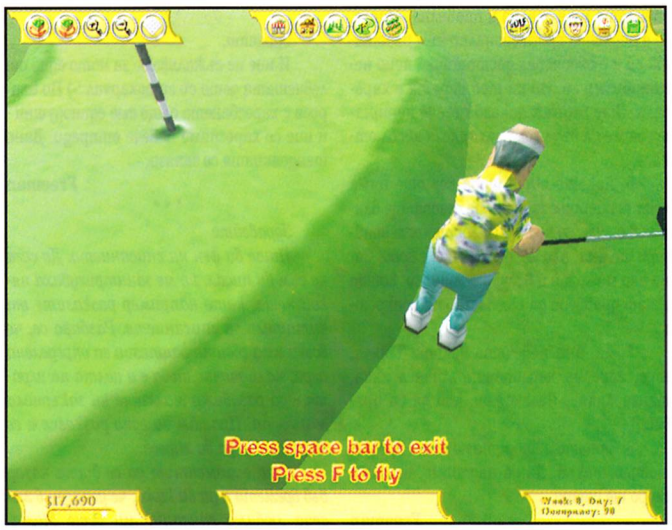


ИКОНОМИЧЕСКИ СИМ

GOLF RESORT TYCOON

- Производител: **TopFlite**
- Разпространител: **Activision Value**
- Интернет: **www.activisionvalue.com**

- Системни изисквания: **Celeron 400, 64 MB RAM, 16 MB VideoCard**

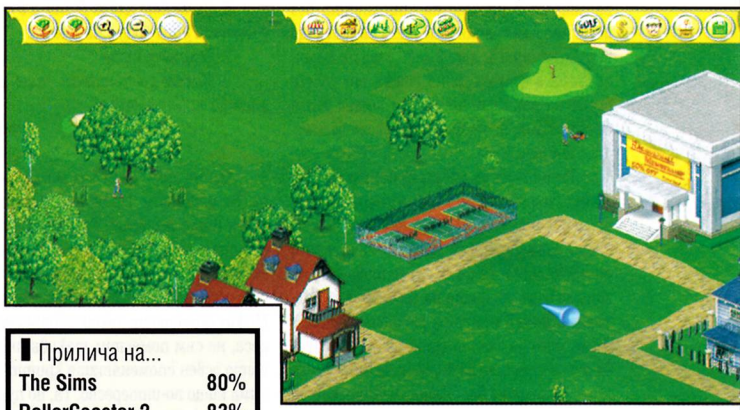


Не че голфът е сред популярните спортове в България, но тъй като май имаме едно игрище (или поне предстои да отвори врати), може да ви е полезно да научите това-онова за аристократичния спорт. Учителят в случая ще е Golf Resort Tycoon, който е доста либерално настроен към учениците си и им дава възможност да си построят сами голф клуб, а и да печелят от него. Щедростта му обаче не спира само до тук - на отбраните си чираци той отпуска 10/20/50 хиляди долара (според това колко са му симпатични), за да започнат начинанието си. Та да предположим, че вие сте сред тези щастливи избранници и току що сте се сдобили с оцветената в зелено благословия на учителя, плюс голямо парче земя и т.нар. Club House - мястото, където се регистрират посетителите. От вас се очаква да поемете нещата в свои ръце и да изградите модерен голф клуб с много членове. Играта предлага достатъчно опции в тази насока. Може да започнете с леки корекции по терена - да отсечете някое дърво, да изкопаете малка долинка, да сложите дузина хълмчета и т.н.

Естествено солта на играта, това, което привлича все повече и повече играчи на игрището ви, са самите дупки за голф, които доста прецизно може да поставяте. Дори и само една е достатъчна, за да почнат да се появяват мераклии да хванат стика, но колкото повече - толкова по-добре. Ако не сте наясно, нека ви кажа, че едно професионално игрище се нуждае от точно осемнайсет. Да, за доста пари става въпрос, имайки предвид, че всяка дупка ще ви струва между 2 500 и 6000 долара. Разходите по поддръжката също не са малки - тревата трябва да се коси и полива редовно, а в Golf Resort Tycoon кортиците са страшно неприятна напаст - за нула време могат да ви съсипят хубавото игрище. Добрата новина е, че си имате цяло меню с различни помощни сгради, така че срещу съответната сума може да си наемете нужните техници, озеленители, специалисти в борбата с кортици и други подобни. Пак в същото меню ще намерите и местния еквивалент на Бърза Помощ, а ако сте наистина добре с парите може да си спретнете и локална телевизия, която да излъчва всичко по интересно на живо от зелените ви ливади. Но стига сме приказвали за това меню, а нека преминем на следващото. Там ни очакват сградите ориентирани към доброто изкарване на гостите на клуба ви. Именно те ще ви позволят да бръкнете дълбоко-дълбоко в техните джобове и да припечелите някой и друг долар допълнително. Започваме с всевъзможни павилончета за наемане на голф екипировка - не всеки си има собствени стикове, нали? Следват будки за продажба на подаръци и сувенири, кафенета, бирарии, заведения за бърза закуска, картинг, тенис кортове, басейн. Накрая стигаме и до гордостта на всеки добър голф клуб - училището за голф, изисканите ресторанти и луксозните петзвездни хотели. Успеете ли да отделите пари за тях, значи сте си свършили работата.

И накрая нека направим една кратка равносметка. Графика? Ами не е лоша за подобен род игра, всичко изглежда прилично, има свестен zoom, а авторите дори са включили възможност да наблюдавате околностите през очите на някой участник в действието (но без да го контролирате) или да огледате околностите от покрива на някоя сграда. Звук? Еднообразен, но не пречи. Може да се изключи преспокойно, предполагам може да си намерите куп неща, които ще са ви по-приятни за слушане. Изкуствен интелект и геймплей? Наглед всичко си е наред, всеки си върши работата под вещото ръководство на процесора на машината ви. Освен това можете да променяте цените на услугите в различните сгради и да разглеждате многобройните статистики, подготвени от разработчиците. Лошото е, че това доста бързо писва, защото спокойно можете да минете без да пипнете цените, а постоянно да се ровиш из разни статистики май не е най-вълнуващото изживяване. Въобще играта е доста скучна и си протича най-спокойно с минимално участие от ваша страна. Достатъчно е да построите най-необходимите сгради и съоръжения в началото и може да се поразходите за час-два. Когато се върнете ще сте натрупали достатъчно пари, за да добавите няколко важни екстри и...хайде пак на разходка. Ако PC-то ви не блокира от отегчение, до края на деня ще си имате един чудесен голф клуб, а броячът на виртуалните ви долари ще се върти на пълни обороти. Какво означава всичко това ли? Ами като за начало ниска крайна оценка, както и съветът да не се занимавате с тази игра, освен ако не сте наистина запалени Tycoon фенове.

Saint P.



- Прилича на...

The Sims	80%
RollerCoaster 2	83%

45%

Здравейте.

От доста време си купувам Workshop-а и естествено много му се кефя, има обаче една цифра, която смущава голяма част от BG геймърите - 5.

Не всеки може да прежали 5лв.

Съветът ми :

Драги тролове,

Според мен няма да е зле да проведете един "референдум" дали това да се смени хартията. Знам, че е такава, за да ни доставя по-голям, НО при смяна на хартията ще се намали цената на списанието. Нека пак бъде по-скъпо от PC mania но не с 3 лв., а с 0.50 лв. Така ще се печели по-малко, сигурно и кофата (Workshop) ще пропадне рязко, но после ние, а и новите приятели на списанието, задружно ще ви издърпаме от кладенеца и ще ви разлеем върху всички други списания, така че да ги удавите със своята мощ.

Не можете да си представите тъгата ми когато отидох на спирката на 76 на пазара Вазов и продавачката ми каза, че нямали GW, защото не се купувал.

Знам, че е сложна маневра това, което ви "съветвам" (в кавички е защото 100% досега сте обсъждали този въпрос), но опитайте. Наистина ще загубите от началото много, но после.... Неведоми са пътищата господни! :-)

Айде сега Чао

Join or die.....

Павел Пенев

* * *

Такаа.

Ето че отново бъркаме в една от гнойните рани. Цената! Игнорирайки явната неадекватност на сметките ми, (Защото ние и сега сме само с 50 стотинки по-скъпи от PC mania - имам предвид разликата в цените на списанията без диск. Ако пък сравняваме тези със диск ще видим, че тя е 1, а не 3 лева.) ще призная, че това е голяма наша грижа от доста време насам. Един проблем, с който дълго се опитваме, но не можем да се преборим.

Досега.

Не обичам да давам прибързани обещания, затова ще си спестя подробностите, но е огромна вероятността съвсем скоро Workshop да се появи с нова, много по-ниска цена. За да се случи това е необходимо изпълнението на няколко условия, върху които в момента работим. Разбира се, не мога да гарантирам 100%-во, че това ще се случи, но аз вярвам, че ще успеем. Мога само да кажа: "Дано!" и "Стискайте палци".

В случая намаляването на грамажа и качеството на хартията не само, че няма да е достатъчно ефективно, но не е и приемливо за нас. Не желаем списанието да прилича на парцал. Полагаме достатъчно труд, за да ни се иска той и да е "облечен" подходящо. Проблемът с купуваемостта на Workshop не се корени само в цената. Друга голяма болка е редовността на издаването на списанието. Зная, че съм го казвал и преди, но този път на големите закъснения наистина ще се сложи край. Не твърдя, че ще се превърнем в книжния аналог на Сейко, това което твърдя е, че списанието ще излиза всеки месец около 15-то число, плюс-минус няколко дни. Дали ще изпълним това обещание бъдещето ще покаже, но като изразител на волята на целия екип се нагърбвам да поема отговорността за думите си, както и всички справедливи хули и последствия в случай, че те се окажат без покритие.

Казано накратко, от тук насетне всеки може да очаква един нов, още по-добър към читателите и най-вече към верните си фенове Workshop, които му помогнаха да просъществува толкова дълго време и го подкрепяха през тези трудни години.

Freeman

* * *

Седя и си джиткам на Diablo-то и нещо се заражда в мен. Желанието да ви пиша. Пускам Word-да и се замислям за темата на писмото. Решавам: Просто ще ви попиша.

...Заглеждам се в писмото, все някак съм започнал нали?...

Нека минем на сериозните (или не чак толкова) неща:

1. Новият ви сайт ми харесва доста в сравнение със стария тъмен, мрачен и забравен такъв. Може да звучи глупаво, но е самата истина.

2. Харесва ми и новакът (не се обиждай) Kin Kla Dze. Поверявайте му повече статии.

3. Друго, което много, ама много ми грабна окото е статията за Black & White. Браво бе

Groover, накара ме да си я купя тази игра. До сега не те бях виждал в такава светлина.

4. Давайте повече поводи на Elexis да си изявява таланта. Повечко работа.

5. Snakeeee! Защо за бога плюеш Summoner. Толкоз хубава игра не бях виждал от край време. Е съгласен съм за проблема на камерата, ама я се поразтърси за ъпгрейди и като ги намериш пак поиграй малко.

6. Пускайте някои Driver-и в диска, че докато ги диря брада ми излиза.

7. Долу новините...

8. Искам да попитам защо нямаше ъпгрейд за GameDiaria?

Iron Smile

* * *

Ох, не знам дали бих могъл да седя и да си джиткам Diablo-то. Много време имам много желание. Така и не можах да открия причината толкова много хора да си губят времето с нея, но за да не обидим сега някой, нека изоставим тази тема. Между другото на някои сайтът не им хареса, не съм поместил такива писма, защото освен споменатата критика в тях няма нищо по-интересно. Та, по пунктове:

1. Тук сме на едно мнение - и ти и ние.

2. Малко е несериозен този дивен пич. Стане ли въпрос за работа става по-хлъзгав от змиорка. Да му поверим повече статии, казваш. Ама за целта първо трябва да го изровим от дупката му, където се е покрил, след като (както самият той твърди) сме го накарали да се преработи за предния брой.

3. Абе такава светлина ще видиш ти, че чак свитки ще ти изскочат от очите. Как така не си го виждал в ТАКАВА светлина, бе? Ми в два тогаз си го виждал? Groover сияе като пълна месечина. Ами! Кви ги дрънкам, кат свръхнова е направо! Къде си гледал досега се питам. Я, как оби- ди господин Калдерон. Нашият доайен. Ветеранът в бранша! Титанът на писаното слово! Този Херкулесов стълб на развлекателната журналистика. Този генератор на абсурди (уупс, два май не трябва- ше да ми се изплъзва)! Човекът-оркестър в нашето списание... Сторъкият Шива... Самородният със злато... Феноменът на нестимулираната гениалност...

Амаха! Я да си имаме уваженията, да не ни пиане Джуса, че ще хвърчат главиии.

4. Хм, ситуацията с Elexis много наподобява тази с Kin Kla Dze.

5. В живота има толкова много неща, които са въпрос на вкус, че колкото и да е безпристрастен човек, колкото и да е обективен в оценките си за нещата, все ще се намерят други, които да ги оспорят. Личното ми, а и на мои познати, които са играли играта мнение е, че Сашо е абсолютно прав, че всичко, което е казал за Summoner е самата истина и че оценката му е реална и правилна. Мисля, че е подходил професионално към работата си и е обосновал достатъчно ясно негативизма си. Но на теб играта е харесала. Още веднъж доказваме, че истината може да бъде гола, но никога абсолютна.

6. Докато пиша това все още няма ясна концепция за нещата, които ще влязат в диска, но по всяка вероятност драйвери ще има. Ако не, в следващия брой. Само ако може ти и всички останали, които искат драйвери да сте малко по-конкретни.

7. Да, ама повечето викат: "Горе..., горе, горе на черешата..." тангарляка, тангарляка... Чалгаджии, кво да ги правиш?!

8. Защото авторите не са ни предоставили такъв. Да се надяваме, че това скоро ще стане.

Freeman

* * *

Здравейте Workshop-овци,

Пиша ви за няколко неща:

1. Отдавна не си бях купувал списанието, но си взех последния брой, пускам диска, давам My computer и на drive E гледам иконката, която ви изпратих преди време, собственоръчно направена на Delphi.Та 10х че сте я сложили!!!

2. Sudden Strike е една ЖЕСТОКА игра, на това му викам стратегия. Но е недооценена ж родна BG и може би едно турнирче ще я направи по-известна

3. Много поздрави на Groover от Борислав Георгиев от Люлин (той си купи някакво AMD миналия месец). Той яко се фука, че има тел на Groover и че е разговарял с него, ама нека се кефи.

Ivan LZ1PG

* * *

Ха тъй! С любов и благоговение трябва да се говори за мосю Калдерон.

Благодарим за онази картинка. Както сам си видял, тя върши чудесна работа, ако имаш още такива пращай, че знае ли човек.

Присъединявам се за Sudden Strike (след консултация с колегата Der Wolf, който я игра). Аз нямах това удоволствие, само съм наблюдавал. Вярно е, че играта е недооценена, но по покрай тези клубове всичко така се изражда - яко комерсиални геймки само се джиткат - че друго не съм и очаквал да се случи.

Freeman

* * *

Здравейте,

Чета ви от 3 години, но за пръв път ви пиша. Защо ли? И аз не знам, така се получи. Та значи пускам ви аз парици в касичката от три години, НО НЕ СЪЖАЛЯВАМ ЗА НИ ТО ЕДИН ЛЕВ ПОХАРЧЕН ЗА СПИСАНИЕТО!!! Не знам другите фенове к'ъв им е проблемът, но мен си ме кефите. Дори повече отпреди. Грешки, недоглеждане и други такива работи само развеждряват обстановката. Като не им харесва на някои..., ми да го (censored). Винаги ще си имате един заклет фен в мое лице! Може би това се дължи и на факта, че вкусовете ни за игри са еднакви (Heroes III and Baldur's Gate II, RULEZZZ!!!)

Имам съученици, които ви познават лично и също са ви заклети фенове, та може някой път да се срещнем. Ще си нося и златната химикалка за автографите ви.

Александър Симидчиев

* * *

Здрасти,

И ние не съжаляваме за нито едно от левчетата дето си ги похарчил :-) По въпроса с харесването също сме единодушни - и ние се харесваме повече отпреди. Дано тенденцията се запази.

Freeman

* * *

Здравейте

Пише ви фен на списанието. До сега не съм ви писал, но ме заинтригуваха някои неща, като например разказите от читатели за списанието. Разбира се, че всеки има своите фантазии за определена игра, нали точно това е и целта на играта - да раздвижи малките ни закърнели мозъчета. Пращам ви едно разказче и се надявам то да ви хареса.

Сега е моментът да се върна назад във времето и да ви кажа, че допреди 6 месеца любимо списание ми беше Master Games. Но тогава дойде и мигът на моето просветление.

Седя си аз веднъж и прехвърлям последния брой на гореспоменатото списание и не щеш ли в този момент влиза брат ми с новия брой на GW. Веднага ми го подаде и първото нещо, което ми грабна окото бе статията за Diablo 2. В нея описвахте всички недостатъци на култовата игра, което ми направи силно впечатление, защото съвпадаше с моето мнение. От тогава насам гледам с други очи на вас. Искам да кажа, че ако ми дадат да напиша статия за списанието ви, ще е същото като да напиша статия за BG 2 , ако ме разбирате какво имам предвид. Хиляди поздрави за автора на кретенския тест от последния брой.

Честно казано, адски ме накефи.

BobSun

* * *

Ами горе-долу разбирам какво си искал да кажеш. Само се надявам BG 2 дяволски много да ти е харесала. В противен случай, май ще трябва да се засегнем. Колкото до повода да започнеш да ни харесваш, по-добре да не коментирам. Опитахме се да оценим играта безпристрастно. Някои одобриха това, други не. Diablo 2 има много достойнства, доказателство за това са хилядите играчи, които продължават да я играят. Има и доста недостатъци и това, че ние например, както и много други хора, които познавам, престанаха отдавна да го правят, също говори красноречиво. Както казах и по-горе - всичко е въпрос на вкус.

Тестът беше едно съвместно изпълнение, като основната част от него написа Demonheart, а ние с Groover доошлай

фахме малко нещата. Радвам се, че ти е харесал, и ние му се кефихме доста.

Freeman

* * *

Здравейте, Gamers' Workshop!

Пише ви един човек! Хехе... Абе казвам го това, защото всеки се поставя под някакъв знаменател, пишейки ви: фен на CS, геймър, фен като цяло, заклет фен.

Добре, че още няма заклан фен.:)

Та.... Да си дойда на думата. Поводът да ви пиша е писмото на Heartwork от последния ви брой. Не бих казал, че ме е вбесило, но някак си се надявах, че хора мислещи като него са вече рядкост. Между другото ви уважавам, задето публикувате и писмата с критика. За разлика от някои други списания...

Нормално е да се допускат грешки, било то в оформлението или пък правописни. Ама не разбирам Heartwork. "Толкова било ужасно, направо недопустимо..." грешка от рода на тази в Worst Of The Web. Просто сравнете писмата на Heartwork и Марин Манчев. Критика, но написана по коренно различен начин... Честно казано, щеше да бъде по-добре, ако Heartwork и други като него пишат хвалебствени писма до любимите си списания, а не критика към омразните си.

А ако трябва да кажа нещо специално за вас... Ами, хехе...Добри сте!:) Не обръщам толкова внимание на дизайна - в крайна сметка това е четиво, не моден костюм или картина. Важно е какво пише, па било то и на обикновена вестникарска хартия. Статиите ви са хубави и увлекателни, което смятам, че е от значение.

Успех, Gamers' Workshop!:)

Bleed

* * *

За да се придържам към намеренията си, заявени в отговорът ми към горекоментираната персона в предния брой, няма да кажа нищо повече.

Freeman

* * *

Искам да направя една градивна критика (не конструктивна), защо пишете толкова малко за спортните игри. Вие само губите като отделяте по една мизерна страничка за игри от този жанр. Веднага давам пример NHL 2001, NBA 2001. Това са невероятни игри, които заслужават повече. Да не говорим за супер хита THPS 2, която изобщо не намери място в списанието. Сещам се за още една геймка от близкото минало International Football 2000 на Майкрософт, единствената алтернатива на FIFA 2000. Така че ви моля ако може да пишете за спортните игри по повече страници и да не пренебрегвате някои от тях.

Kurt Hectic

* * *

Не знам дали отговорът ми ще те задоволи, нито дали е правилен, но все пак ще ти кажа нашата позиция по въпроса. Готови сме да отделим повечко място за всяка една игра, която го заслужава. Какво имам предвид? Не това, че споменатите от теб заглавия не са добри. Даже напротив, това са едни чудесни спортни игри, но на практика в тях има толкова малко променени или нови неща сравнени с предшествениците си, че няма какво толкова да се каже. Промените твърде често са козметични или най-малкото минимални. Все пак спортните игри се шлифоват от толкова много време, че освен да се вложат в тях някакви RPG или екшън елементи не виждам какво толкова може да се промени (хей, споко, само се будалкам). Те са доста статичен жанр и който е играл една спортна игра знае за следващите почти всичко, като изключим дребните корекции, за които и една страница е напълно достатъчна. А колкото до това да обхващаме повече спортни игри, при сегашния ни обем това е просто невъзможно. Те са толкова много, че за да ги покрием трябва да отделим половината списание. Опитваме се да кажем по нещичко за най-важните, но признавам, че има още какво да се желае в тази насока. Ако в бъдеще увеличим обема, се надявам да обхващаме повече заглавия.

Freeman

* * *

Yo! Як поздрав за яко бачкащите над якото списание. Пишат ви двама геймъри от Перник: ZAX - заклет геимър почитател на Quake III, Worms Armageddon & GW, и Andrew - геймър и почитател на GW с надеждата че писмото ще измине благополучно пътя Перник-Враца-Благоевград-Бургас-Москва-Киев-София (всичко може да се очаква от българските пощенски услуги) и ще се добере до Вас.

- Ама черното не е цвят. - Цвят е бе. - А бе не е цвят. Трай, че сега пиша хвалебствия на пичовете от GW.

Та с'я , 'начи, к'во да напиша? "We love U" много. Вие сте най-добрите (цитат). - "Долу троловете, long live the elves". - Че сте красиви (с някои изключения), умни и интелигентни (добре облечени с приоритет към мисленето, Whisper го доказа с решаване на загадката), че пишете яки статии си го знаете и го доказахте и с последния си брой. Че правите по някое и друго гафче, също. Но! И най-добрите грешат. Ако гледате да сте културни и безгрешни ще пропаднете. Статиите са върхът, евала на този който е измислил теста, не се бяхме смели така от много време (от миналия брой), евала на за статията за "Carmageddon 2000", Ау-у-у-у-у-у-у-у-у-у-у, супер беше.

- Обаче черното не е цвят. - Цвят е бе брато. - Не е цвят ти казвам. - Я ходи виж в Paint и ме остави да пиша.

Евала и за Midtown Madness 2, и за Sanity (Историята на играта много напомня за "Подпалвачката" - едноименния роман на Стивън Кинг). Евала и за Arcatera и за Moorhuhn (що не пуснахте само демото на играта, щеше да е много яко :), и за диамантената оса, и за..., и за..., и за всичко което правите за нас геймърите, за топлината с която ни даряваше, за трепета в сърцата ни когато видим списанието по щандовете :).....,

- Добре де, черното е цвят ама бялото не е. - И бялото е цвят бе човек. - Не е, бялото не е цвят! - Я ходи да провериш пак в Paint-а.

До къде бях стигнал? А да...за тръпката, с която прелистваме GW, за мускулната треска на корема причинена ни от толкова много смях при четенето на "ВЕЛИКОТО СПИСАНИЕ", ама 'що махнахте талончетата за Ma3x и смешните клипчета:

- (? -Я и бялото било цвят. - Ето видя ли? К'во ти казах? Продали са ти цветен телевизор :)

- Я изчезвай от тука. Ще ми казва какво TV са ми пробутали. Така, момци, Мно'о ме накефиха статийките за Хироуз ъф Якост и Шментификация. Простаците от 3DO кат' не могат да измислят нищо ново, У ЗЕМИ! А, Така много ми се иска отново да пишете Разказчето с (не)очакван край. Друго к'во да кажа. То ZAX изчерпа темите. Т'ва е пичове. Продължавайте да сте "NUMERO UNO!". Надявам се пак да се срещнем. ADIOS MUCHACHOS.

Може и хората да полудяват, но важното е нас патиците да не ни засегне!

By ZAX & Andrew!

P.S. Freeman-е може да проиграеме заплатите на колегите ти, на едно Q3:-)

- Да бе, а троловете к'во ще ядат.

- Долу троловете... остави ножиците, че 'щи строша и останалите зъби.

* * *

Всъщност бялото е най-комплексният цвят. Навремето учехме, че то се състои от всички основни цветове на спектъра и че ако разделите един дуск на седем сегмента, които да оцветите в седемте цвята на дъгата и го завъртите достатъчно силно ще видите дуска бял.

Не помня обаче какъв беше случая с черното.

И няма какво повече да добавя, щото да го направя би означавало да отговарям на похвали, а вродената ми скромност просто не го позволява :-).

За послеписа: Абе за Q3 не съм навит. Не ме е страх да проиграя нещо, което без друго липсва, но няма да съм ти достоен опонент. Малко съм консервативен по въпроса с Quake-овете и продължавам да си харесвам и разъквам Q2. Ако си навит за двойката, съм изцяло на твое разположение.

Freeman

* * *

...то..такова... де беше "з"-то на тая клавиатура? Аааа...намерих го! Та:

Здравейте!

Ами не знам какво да напиша като за начало... Това е едно обикновено писмо, едно от многото, които получавате всеки ден... Та наскоро се замислих за еволюцията на списанието през годините.

Хм... гледам тука бр.2.-1998г. (брат ми протяга кръвожадно ръка към списанието, за да прочете отново феноменалната - да, тогава направо си беше своего рода революция - статия за Diablo II : Къш! Не пипай, това е реликва!!!).

De olde workshoppe! Не знам... звучи ми някак чисто и неопетнено... звучи ми някак първокласническо на първия учебен ден... е, добре де, на втория, защото първият брой по някакъв misfortune съм го изтървала...

Join or die! То трябва да живея сред много немъртви, в такъв случай. Аз напоследък приятелките си опитвам да ги join(t)-на, ама малко от тях прихващат..."

- "Какво четеш? Уркшопче... Ааа, да, и аз си го взех вчера... Какво има вътре?"

Пфу, симулант... уж не го бил чел още. И какво е правил, да не е спал? (мда, какво беше това "сън", май Workshop беше...).

Но както и да е!... Я да видим сега: по random избирам един по-нов... Март-1999... бре, какъв прогрес!:) Какво ми прави впечатление?

1. Дизайнът... мда, прогрес!

2. Шрифтът... похвално! Размера на шрифта е обратнопропорционален на обема на статиите, в смисъл, че статиите са по-дълги, което е...похвално!

3. Общото впечатление - въз основа на предните две... да живее прогресът!

Latest extract: Май-2001. Ами...нямам думи! Не, имам три думи:

Да живее прогресът! Корицата е една от най-хубавите, които съм виждала изобщо! Не, не само корицата - всичко в списанието си е както трябва и на място...не мога да разбера какво ги боли някои за "старата хартия", "старият дизайн", или каквото и да е там старо... и аз си спомням с умиление за първите броеве, но това не значи, че не се кефя на новите и че те са по-лоши от старите.

Това е еволюция, това е прогрес, това е... похвално!

Колкото до правописните грешки: те не са основното. Ние (читателите) знаем, че се стараете да ги избегнете и това е важното. Друг е въпросът, че някои от познатите ми въобще не ги забелязват, което... не е похвално.

Какво исках да ви кажа с два реда?Ами нищо, което не са ви казвали досега... Просто да знаете, че още един човек живее и более с мъките и радостите на Gamers` Workshop, че има още един човек, който се нуждае от списанието... който го обича... като скъп приятел.

Celestial

* * *

Прогрес! И на мен вече ми стана любима думичка. Хе-хе.

Още навремето предполагах, че колкото повече време минава, толкова повече списанието ще се оформя в мислите на хората като самостоятелен субект. Спомням си когато споделих с Choper, че ще дойде момент, когато то някак странно ще започне да се изпълзва от контрола ни, че ще заживее свой собствен живот в съзнанието на читателите, че се превърне в институция, която ще ни подчини на себе си. Ако някога ние го оформяхме и моделирахме според възгледите си, ето, че днес вече то ни ръководи и моделира. Кара ни да бъдем такива, каквито хората искат и очакват от нас, въз основа на онова, което очакват и искат от самото списание. Няма по-голямо признание, а също така и отговорност, от това да постигнеш нещо подобно и да го накараш да се запази и еволюира. Да създадеш един измислен, илюзорен образ и да му вдъхнеш живот, да го накараш да съществува. И дори сега, ние, основателите му, да се оттеглим, тези които ще продължат след нас ще са длъжни да се съобразяват с този факт и да се нагаждат към митологията наречена Gamers' Workshop, към образа, живеещ в съзнанието на хората, които го четат. В противен случай биха го убили. Гордеем се с факта, че успяхме да го променим и съществено да го запазим. Като дете, което пораства. И, надявам се, да обогатим образа му, да го направим още по-пълнокръвен и веществен. Ти, като част от нашите верни поддръжници и почитатели ни го доказваш с настоящото си писмо и това ни носи удовлетворение. За което от сърце ти благодарим.

Freeman

ВИДЕОКАРТИ

Неотдавна посветихме една статия на сравнително евтините видео карти с добра производителност. Тогава съперници бяха GeForce 2 MX, VooDoo 4 4500 и ATI Radeon SDR. NVIDIA беше безспорен лидер като съотношение цена/производителност и съвсем доскоро това продължаваше да бъде така с малката подробност, че компанията раздели MX фамилията си на две продуктови линии - MX 200 и MX 400. MX 200 напрактика не се различава от сегашния MX, докато по-големият му събрат се е сдобил с по-висока тактова честота на ядрото - 200MHz (вместо 175). ATI също направи нов опит да се намеси в нискобюджетния пазарен сегмент със своя Radeon VE, но той беше насочен най-вече към потребителите, имащи нужда от поддръжка на два монитора, а не към геймърите.

Голямото събитие настъпи преди месец-два, когато Hercules обявиха, че ще представят ускорители на базата на чипа Kyro II, разработен от Imagination Technologies и произвеждан от STMicroelectronics. На картата се възлагаха наистина големи надежди, най-вече заради различния метод на рендериране, който използва. За него, както и за доста други подробности, може да научите от предишния брой на списанието, в който направихме обстоен предварителен поглед на продукта.

Ето, че картата на Hercules най-сетне се появи и когато четете тази статия вероятно ще може да бъде намерен и в България. Поне такива са намеренията на Премиер Груп - официален дистрибутор на Hercules за страната. Тук е мястото да изкажа нашите благодарности на за предоставеният ни предварително за тестове 3D Prophet 4500, резултатите от които са обект на настоящата статия. Получихме също и още един от популярните продукти на Hercules - 3D Prophet II MX, който е на практика в същия пазарен сегмент и е доста подходящ за сравнение. Понеже и за GeForce 2 MX и за Kyro II вече е писано, няма да повтаряме вече посочени факти, като все пак можете да си припомните най-важното от карето встрани. А сега нека преминем към:

ТЕСТОВЕТЕ

Всички те са проведени на PIII 800MHz със 192MB RAM. За пълнота пуснахме тестовете и на GeForce 2 GTS 32MB DDR. Използвахме драйвери на производителя, като трябва да се отбележи, че тези за 3D Prophet 4500 бяха все още в бета стадий, което ни кара да мислим, че когато ускорителят излезе официално може да дава малко по-добри резултати.

Q3A, Normal	3D Prophet 4500	3D Prophet II MX	GeForce 2 GTS
640x480	92,5	80,5	102,6
800x600	92,4	76,2	101,2
1024x768	81,6	55,2	86,9
1280x1024	62,2	37,4	58,3
1600x1200	42	20	39,4

Q3A, High Quality	3D Prophet 4500	3D Prophet II MX	GeForce 2 GTS
640x480	92,4	78,7	102,4
800x600	92,1	74,6	100,1
1024x768	74,9	53,9	84,2
1280x1024	53,8	36,7	57,3
1600x1200	36,2	16,1	39

И така, като за начало 3D Mark 2000

Q3A, HQ, 4x FSAA	3D Prophet 4500	3D Prophet II MX	GeForce 2 GTS
640x480	62,2	38	60,4
800x600	41,7	26,1	35,6
1024x768	24,5	15,1	21,7

Добър тест, който дава леко предимство на Kyro II пред GeForce 2 MX, а GTS-ът е недостижим водач. При 3D Mark 2001 положението е подобно, като изключим, че MX картата изостава много по-значително. Все пак съм длъжен да изкажа съмненията си относно достоверността на новата версия на популярния benchmark защото от както се е появил не престава да изненадва не само мен, а и колегите с всевъзможни объркващи резултати. Според него например понякога излиза, че на идентични конфигурации VooDoo Banshee се справя доста по-добре от GeForce 2 MX и други подобни абсурдни твърдения, така че ви съветвам да приемете посочените резултати с известна резервираност.

Serious Sam, Test 2	3D Prophet 4500	3D Prophet II MX	GeForce 2 GTS
640x480	61,3	53,1	63,8
800x600	60,7	44,8	54,6
1024x768	58,6	28,8	44,3
1280x1024	49,5	20,1	36,7
1600x1200	33,9	12,7	22,6
Fill Rate, 1 текстура	351,43	147,28	256,49

Serious Sam, 4x	3D Prophet 4500	3D Prophet II MX	GeForce 2 GTS
640x480	57,4	19,1	33,5
800x600	44,6	14,1	26,6
1024x768	30	8,9	17,2

Рунд втори - Quake 3 Arena

Въпреки че играта не е от най-новите, не минава тест на видео карти без тя да бъде включена. Едно нещо прави впечатление тук - картата с Kyro II е винаги доста по-бърза от MX ускорителя, като с нарастване на разделителната способност разликата става огромна. Колкото до битката между 3D Prophet 4500 и GeForce 2 GTS, при ниски резолюции продуктът на NVIDIA има аванс, вероятно благодарение на геометричния си процесор, но от 1024x768 пиксела нагоре резултатите почти се изравняват, като на моменти ускорителят на Hercules излиза едни гърди напред. Ефективният му метод на рендериране явно си казва думата.

Рунд трети - Serious Sam

Това вече е доста ново заглавие, поставящо хардуера на сериозно изпитание. От тримата опоненти това се отнася в най-малка степен до 3D Prophet 4500 - картата просто доминира над останалите в разделителните способности над 640x480, въпреки липсата на хардуерен T&L. Тези резултати не са особено учудващи като се има предвид, че при Serious Sam броят на скритите пиксели (тези, които не се виждат на екрана, но се рендерират от стандартните ускорители) е доста висок, което помага на рендериращия енджин на Kyro II да блесне с пълна сила.

Рунд четвърти Full Scene Anti Aliasing

Тестовете с прословутото "заглажда-

не на ръбовете" са просто още едно доказателство за големия потенциал на Tile Based Rendering. 3D Prophet 4500 е начело, побеждавайки отново малко по-скъпата GeForce 2 GTS. Колкото до скоростта на запълване - в предишния брой стана въпрос, че технологията зад Kyro II позволява теоритичната скорост на запълване да бъде постигана на практика. Включените в Serious Sam benchmark-ове ни позволяват да се убедим в това. От Imagination Technologies обещават 350Mpixels/s, толкова и получаваме. Сами виждаме каква част от обявените 800Mpixels/s на GeForce 2 GTS са реалност.

Default Test	3D Prophet 4500	3D Prophet II MX	GeForce 2 GTS
3DMark 2000	4520	4426	5800
3DMark 2001	1675	1024	2072

3D Prophet 4500 vs 3D Prophet II MX

3D Prophet 4500:	3D Prophet II MX
графичен процесор: Kyro II	графичен процесор: NV11
памет(интерфейс): 64MB SDR (128 bit)	памет(интерфейс): 32MB SDR (128bit)
честота на ядрото: 175MHz	честота на ядрото: 183MHz
честота на паметта: 175MHz	честота на паметта: 175MHz
AGP: 2x	AGP: 2x/4x
RAMDAC: 300MHz	RAMDAC: 300MHz
Поддържа: DirectX&OpenGL	Поддържа: DirectX&OpenGL

Вместо заключение

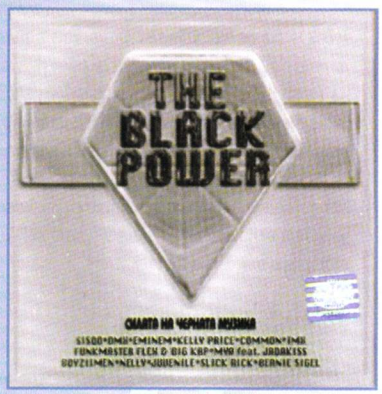
Когато тестовете са толкова красноречиви, рядко има нужда от кой знае какви обяснения. 3D Prophet 4500 е чудесна карта за цената си (140-150$ при пускането), която вероятно не след дълго ще падне още. Ако смятате да upgrade-вате в разумни граници, това е правилният избор. Наистина, ускорителят не разполага с геометричен процесор, но предвид останалите му характеристики това няма да е кой знае какъв проблем поне до края на годината. А тогава нищо чудно да видим и Kyro III.

Saint P.

Музикален Магазин „ROYAL BLUE“

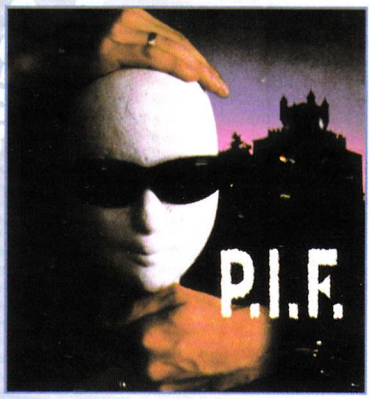
НАД 1500 ЧАСА МУЗИКА ОТ EMINEM ДО ЛИЛИ ИВАНОВА!

GOA ACID JUNGLE TRANCE HOUSE



RAP

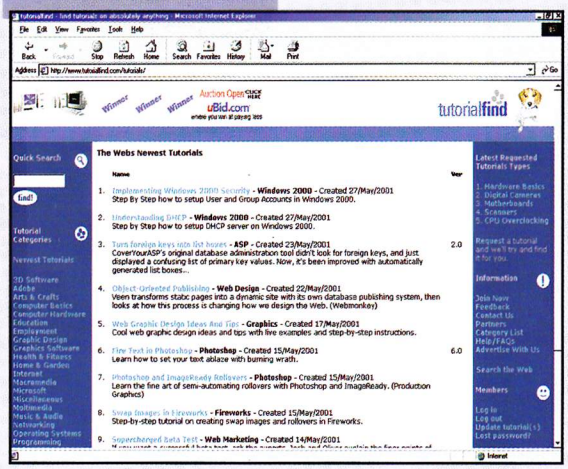
BALLADS SOUNDTRACKS



Цариградско Шосе 113Б
спирка „Окръжна Болница“
тел. 02/46-53-19
мобифон 048-95-27-39

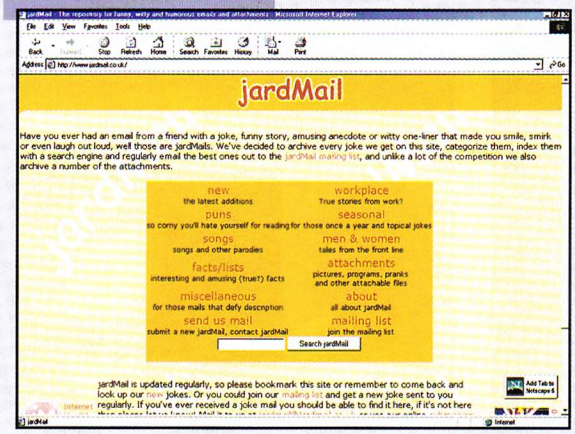
BEST OF WEB

TutorialFind.Com
http://www.tutorialfind.com/



Познанието в днешно време е най-голямата инвестиция, която човек може да направи за себе си. Няма значение дали става дума за научен език, занаят, програмен продукт или каквото и да е друго - на TutorialFind.Com ще намерите 3000 ръководства, които могат да ви научат на нещо ново, при това напълно безплатно! Бройката се разраства непрекъснато а изборът не е ограничен само и единствено върху компютърната тематика - може да научите нов език или как да отглеждате домашните си любимци. Нови ръководства се добавят непрекъснато и независимо каква е темата, тук може да намерите отговори на тях.

JardMail.Com
http://www.jardmail.co.uk/



Електронната поща днес е често много по-достъпна, колкото е телефонът и обикновената поща. И може би поради това се използва за какво ли не - дори за да се изпрати някой виц, смешка или анекдот, а дори и интересна карикатура или песен. JardMail е архив на най-смешните майтапи, които някога някъде до някого са изпращани... чрез електронна поща. Сайтът има приятен интерфейс, с който лесно се борави.

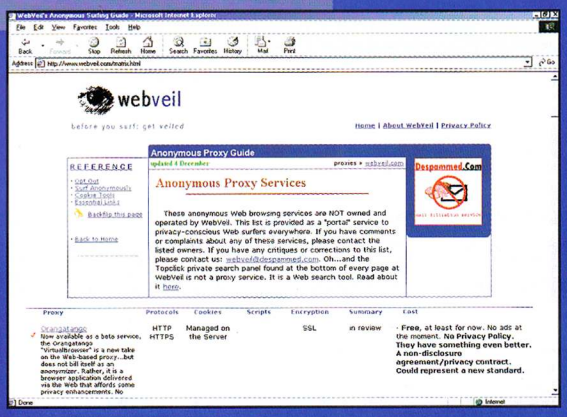
Etin.Com
http://www.etin.com

Ако се нуждаете от достъп до 'съкровищницата от информация" Usenet, но не искате да се потите над някой сложен Newsgroup клиент, то решението на вашия проблем са безплатните web-базирани Usenet портали. Etin.Com е един от по-новите, които предлагат достъп до това не винаги тъй познато пространство. Налични са над 38,000 стандартни групи, в които може да четете и изпращате съобщения. След като DejaNews премина в ръцете на Google и загуби немалка част от възможностите си, Etin.Com представлява добра алтернатива. Интерфейсът на сайта е интуитивен и изцяло текстово базиран, което гарантира отлична скорост.

GameSpotter
http://gamespotter.com/

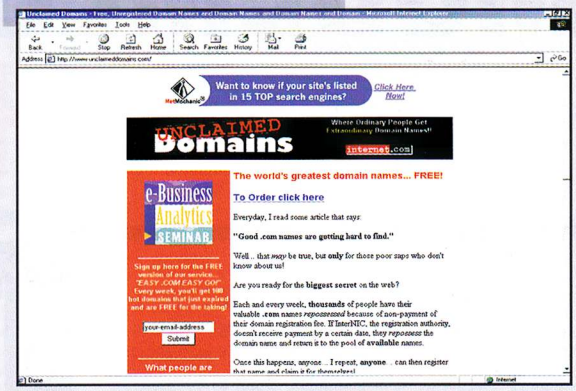
Да намериш хубава он-лайн игра е истинско геройство. Обикновено човек стига или до поредния тетрис/покер/шахмат, или до някой shockwave аркейд със съмнително качество. За такива неща, хората казват, директория трябва. GameSpotter пък е това, което една сериозна директория за он-лайн игри трябва да бъде. Тук ще намерите описани и каталогизирани над 500 он-лайн игри във всякакви категории - триизмерни, приключенски, класически, аркади, игри с думи, игри с зарове, хумористични игри, игри за деца (и не само) и т.н. Сайтът има приятен интерфейс а описанието на всеки сайт е придружено с информация относно платформата на игрите (java, web, flash и т.н.) и относно дали е безплатна или с платен достъп.

Anonymous Surfing Guide
http://www.webveil.com/matrix.html



Анонимността в Интернет винаги е била голямата мечта на всеки параноичен потребител, бил той хакер или не. След като списанията непрекъснато съобщават за подслушвания, за четена поща, следене из web-пространството и какви ли не, къде верни и къде не дивотии, на всеки му идва много и търси качествен начин да оперира прикрито. Този списък включва всички достъпни anonymizer-и (услуги за прикриване на действията в Интернет) заедно със статистики и прегледи. Бъдете готови да откриете твърде много от тези услуги платени, защото дори анонимността (доколкото е възможна) си има цена.

Unclaimed Domains
http://www.unclaimeddomains.com/



Ако имате сайт и търсите за него смислен домейн, обикновено това търсене минава в неколкодневни мъчителни борби със специализираните търсещи машини, които неизменно съобщават "зает", "зает", "зает"... Именно затова съществуват сайтове, които съдържат списъци на качествени имена на сайтове, които НЕ са заети. От тях може да си изберете любим и да си го регистрирате. И това не е всичко - почти всяка седмица известни и качествени имена биват освободени по различни причини - обикновено крах на сайта. Това е вашият шанс да се снабдите с особено добро domain название ако следите промените. Unclaimed Domains има качествен дизайн и позволява да се абонирате за услугите на сайта по електронна поща.

MODEMLOG
КРАЙ НА СМЕТКИТЕ

http://www.dcslab.moldline.net/modemlog

Казват, че най-голямото мъчение за един запален Интернет сърфист били бавната скорост и нестабилната връзка, двете божи наказания, които БТК редовно ни сервира. Докато аз нямам нито възможност, нито желание да открека (та кой не е патил от това!), ще си позволя лукса да добавя още едно, което не всички от вас изпитват, но за други то прави пълноценното (разбирай: непрекъснато) използване на Мрежата един малък, персонален Ад. Става дума за ограниченият достъп или Интернета по час. Няма по-ужасяваща гледка от това да откриеш, че 100-те часа за този месец които си закупил за онази прекрасна евтина оферта са изчерпани и достъпът ти е станал платен по увеличена тарифа която е понякога по-голяма от тази на неограничен достъп, което след това се изразява във вид на сметка, тактично изпратена ти от доставчика. Сумата обикновено варира между две и три числа и в никакъв случай не е приятна. Обикновено потребителят плаща и се зарича следващия месец да влезе в лимита. Не че успява - веднъж потопени в Мрежата, мнозина забравят за време и пространство. В такива случаи има само едно нещо, което може да ги спаси от поредната сметка - програма за отчитане на използваното време в Интернет!

Тези програми не са новост. Те се зареждат в паметта на компютъра ви след стартирането му и когато отчетат, че сте включени в Мрежата, започват да отчитат времето, преобразувайки го в пари - такса за телефонния разговор, за използваното време във даден времеви период и т.н. Тези програми наистина си вършат добре работата, но имат няколко недостатъка. Основният - че са необходими. Ако не желаете да изразходвате памет за още една програма, която да заема място в taskbar-а, няма да останете доволни. Не малко от тях изискват и да ги използвате за влизане в Интернет наместо стандартните Dial-Up Connections. Освен това когато програмата не е включена, няма да можете да отчетете нищо и този период остава "табула раса" за вас. Последно, твърде малко програми отчитат нещо много важно за модерните кабелни връзки - реализираният трафик, който ако превишите често ще имате наистина тлъста сметка за заплащане. Тези недостатъци, макар и малки, правят програмите за отчитане на времето в Интернет не особено приятен другар, който в повечето случаи ще трябва да търпите.

Но има и алтернатива! Може би малцина знаят, че вашият Windows може сам да отчита кога сте влезли в Интернет, кога сте излезли, колко трафик сте реализирали и други подробности. Необходимо е единствено в конекцията да включите опцията за записване на log-файл. Това става като влезете в Control Panel, оттам Modems, след това щракнете на Propetries за избрания модем, след това бутона Advanced, и накрая включете опцията Append to Log. Естествено, този log-файл е неизползваем на пръв поглед, но съществува програма, която може да представи тези данни в удобен за потребителя вид. Нейното име е ModemLog 1.1 и именно тя е програмата, която привлече погледа ми за този брой. Идеята на авторите е следната: да направят програма, която потребителят да пуска само тогава, когато иска да направи справка, а не през цялото време. Самият Windows се справя повече от отлично с записването на данните, а ModemLog единствено ги представя в удачен вид.

ModemLog разчита генерирания log-файл и представя данните в табличен или графичен вид. Табличният вид включва времето за което сте били в Интернет и оставащото ви време, сумата, която ще платите за телефонни такси (особено важно при цифрови и фирмени линии), постигнатата средна скорост при всяко влизане в Мрежата и генерирания входен и изходен трафик. Всеки един от тези елементи може да бъде представен графично по часове, дни, месеци и седмици. Срокът за който се генерира рапорта също е определим - така може да пазите log за няколко месеца и в същото време да изведете резултати само за последния месец, например. ModemLog също поддържа и дължината на генерирания log-файл като отрязва стари данни след указан от потребителя период. Финалните резултати могат да бъдат отпечатани или запазени в текстови вид.

Възможностите за нагласяне на елементите на ModemLog са обширни. Може да нагласите множество телефонни компании (което е безполезно - още дълги години ще коленичим пред БТК) и доставчици, всеки от които може да има различна тарифа за различни периоди от време, определено количество безплатни (т.н. предплатени) часове или мегабайти и цена за всеки следващ час/мегабайт. Имате дори възможност да определите празнични дни, в които доставчика ви предлага намаления. След преминаване на тези стойности, ModemLog уведомява потребителя или да спре с използването на Интернет или да очаква нова сметка.

Както всяка програма, и ModemLog си има недостатъци, но те са сравнително поносими. Първо, авторите предупреждават че за да я използвате е необходимо да НЕ сте свързани към Интернет. Понеже тя нанася промени на log-файла, според тях това може да доведе до сериозно нарушаване целостта на файла. Лично аз нямах никакви проблеми, но знае ли човек. Освен това ModemLog не се справя със сесии, които преминават между два месеца - например ако сте влезли в Мрежата на 31-ви декември и сте станали в зорите на 1-ви януари. Всичко това обаче са бели кахъри спрямо силните страни на програмата.

ModemLog ще намерите на компактдиска към този брой на Gamer's Workshop. Това е наистина една добра програма - напълно безплатна и без каквито и да е графични екстри, които само заемат пространство. ModemLog се нуждае единствено от незначителните 400 килобайта пространство, а помага да се ограничите и да не намерите повече омразни сметки в пощенската си кутия. С което донякъде проблемът с ограниченото време е решен. Някой да знае с каква програма да решим проблема с лошите връзки?

Chappy

WEB ИГРИ

Circle of Darkness: Arena
http://arena.idiotworld.com/

В предните два броя представих все игри, които могат да бъдат свързани с може би най-популярния жанр компютърни игри - стратегиите. Като започнем от сериозната Planetarion, за която се очаква скоро да стане дори платена, и чак до забавната ZigZagZoo, стратегиите в web-вариант остават може би основната форма на сериозно забавление в рамките на стандартния браузер. Но независимо от това, един друг жанр, който бе почти загинал преди пет-шест години, се бори упорито - става дума за ролевите игри.

Изправен пред голям избор от всякакви игри от този тъй популярен жанр, които да представя на вашето внимание, реших в този брой да се спра на простотата. Не, не, не на простотията (виж статията за Piercing Mildred предния брой), а на простотата. Твърде много игри предлагат хиляди локации за обикаляне, десетки раси и класове, дузини оръжия и брони и обещания за "бързо научаване" и "лекота на игра", което в крайна сметка води до десетки, ако не стотици часове прекарани пред монитора. Не ме разбирайте погрешно - няма нищо лошо в това, ако се отнася до обикновени компютърни игри. Но web-игрите имат този недостатък, че трудно могат да предложат основа за такива задълбочени игри. Най-малкото морният геймър, отегчен от какво ли не, би решил да отдели час-два максимум би искал да се забавлява в интерактивна он-лайн среда, отколкото да се изправя пред изключително сложни правила. Именно затова бих искал в този брой да ви представя една hack'n'slash web-игра, която привлече вниманието ми с забавния си геймплей - Circle of Darkness: Arena. Играта съществува още от далечната 1991-ва година под вид на IRC-базиран MUD - на практика първият такъв. По-късно идеята е била изоставена за да бъде възстановена наскоро от създалият играта екип, но като безплатна web-базирана игра.

Идеята зад играта е повече от елементарна. След като се регистрирате (което изисква да посетите сайта на Idiotsworld.com които примежават играта и да се регистрирате там. Полученият код важи за всички игри, които сайта предлага), може да си създадете свой гладиатор. Това включва избор на име разпределение на 80 точки между пет основни характеристики. Силата определя щетите, ловкостта шанса за успешен удар, жизнеността определя жизнените точки, интелекта определя шанса за изричане на заклинание, и накрая Мъдростта определя точките Мана. Никой фен на компютърните ролеви игри не би имал проблеми тук. Второ, влизате в играта. Ако сте очаквали красива графика и flash, ще останете сериозно разочаровани. Подобно на повечето web-игри Circle of Darkness е изключително постна откъм графика. Това донякъде е добре, ако играете на обикновена модемна връзка, защото страниците изскачат без каквото и да е забавяне а това позволява да изпитате удоволствие от играта. Интерфейсът е прегледен, всичко е представено във вид на меню от лявата страна а сайтът използва добре подредени фреймове, така че не би трябвало да имате каквито и да е проблеми с навигация.

Трето, започвате да убивате всичко, което сварите.

Ето, че стигнахме и до основния замисъл на играта. В Circle of Darkness няма чудовища. Няма свят за изследване. Нито пък куестове за изпълнение. Това, което ще намерите тук е хиляди хора, готови за ви изкормят, изпържат, смачкат или простичко - да ви убият - за неколкостотин точки Опит. Играта представлява огромна арена, в която играчите целят да убият колкото се може повече от другите играчи за определено време, същевременно избягвайки да бъдат убити от атаките на останалите. Всеки един успешен удар и всеки един труп записан на сметката на съвестта ви носи опредено количество точки Опит. Те се използват за повишаване на статистиките, което да направи вашия гладиатор истинска бойна машина. Точките Опит които ще спечелите зависят главно от славата на жертвата, а колкото повече противници убивате толкова по-високо се издигате в глобалната класация на играта. Близко е до ума, че по този начин, с издигане в класацията, се превръщате в цел на множество противници и смъртта бързо ще ви настигне. Което пък ме кара да спомена, че подобно на MUD игрите, тук смъртта е временен проблем. Той се изчерпва с това, че през следващите 30 минути персонажът ви остава неизползваем, а славата ви спада с определен процент в зависимост колко силен противник ви е победил. Времето в CoD тече на ходове, като на всеки 3-4 минути получавате един ход. Всяка атака - имате пет типа удара и пет типа магии на разположение - отнема определено количество ходове. Когато наличната бройка се изчерпи, имате няколко варианта - да се снабдите с още като посетите няколко рекламни сайта (което е и основния доход на авторите на играта), или да изчакате няколко часа да се насъберат. Независимо дали сте в играта или не, тези точки се натрупват и могат да бъдат използвани по всяко едно време.

Circle of Darkness: Arena може да звучи много хаотично, но на практика това, което поставя ред в нещата, са организациите между играчите. Или иначе казано - фентъзи профсъюзи на обединените гладиатори. Целта на тези организации е да защитават членовете си. Ако някога имате глупостта да нападнете някой, който членува в могъща организация, на практика ще бъдете мигновено смазан от атаките на противника. Единственият начин да се измъкнете от позицията на новак е да си намерите сами такава организация или ако страдате от излишно его - да си направите такава сами. Войните между най-силните организации в CoD са често с огромен мащаб и определят развитието на самата игра. На специализираните форуми може да следите дипломатическите ходове на всяка една от тях, както и пропаганда към новаците, които да попълнят редиците им. Често се случва дори организации да се обединят в мега-организации, когато хиляди играчи се изправят срещу други с цел накрая в класациите някоя от организациите да излезе първенец.

С цел да се тури таван на развитието на персонажите, авторите на играта преустановяват игра играта на всеки два месеца, като унищожават персонажите. Може да си създадете отново персонаж и да започнете начисто в следващия "сезон". Това донякъде убива удоволствието от развитие на персонажа, но затова пък възпира доминацията в играта от страна на най-силните играчи. За тези пък, които искат да се пробват в нещо още по-ограничено, съществува специален режим на игра, наречен "Турнир", който се провежда 2-3 пъти в месеца. За един-единствен ден в този режим може да си създадете персонаж и да се постараете да натрупате колкото се може повече слава и проправяйки си път към високите места в класацията.

Колкото и стандартно да звучи, Circle of Darkness е голям купон. Авторите са успели да съчетаят в едно елементарни елементи на ролева игра, правила, които се научават за 10 минути, интерфейс, който зарежда на секундата, лекота на геймплея, която не затормозява мозъка и може да мине като приятна отмора между Black & White и Fallout Tactics. Фактът, че играта е пълна с играчи само допринася за атмосферата и позволява големи дипломатически маневри из горните равнища. Единственото неприятно нещо, с което ще трябва да свикнете е постоянното спиране на играта на 2 месеца и нулиране на резултатите, но това позволява на по-слабите играчи да си пробват късмета отново и отново.

Chappy

ПЕЙДЖЪР
ЗАЩО ПЪК НЕ...

В тази статия няма да става въпрос за компютърен хардуер. Вместо това, ще споделя някои разъсждения, които ми хрумнаха рано сутрин (алкохолът е вредно нещо, а един от вредните ефекти при мен е че се будя в 7 часа сутринта, след като съм легнал в два през нощта). Докато се опитвах (доста успешно при това) да изгоня всички наченки на съзнателно мислене от главата си и да потъна отново в прегръдките на... всъщност това няма значение, зазвъня телефона. Това е една игра на нерви между мене и него - той звъни в неподходящо време, аз си лежа и не го вдигам - кой ще се откаже пръв? Обикновено печеля, но този път в гласа му се прокрадваше една влудяваща настоятелност. Прокрадваше ли казах...

Значи, не мога да го докарвам гласа по телефона като Freeman. Когато той вдигне телефона, имаш чувството (едновременно) че светът е загинал, че си много тъп дето се обаждаш и че му губиш времето. Всичко това концентрирано в простата думичка "Да", която чуваш. Чудя се как ли ще звучи фразата "Редакцията на списание Workshop, с какво мога да ви помогна" от неговата уста? Сигурно като заплаха :)).

Накратко, вдигнах. Отсреща една баба търсеше друга баба и ужасно се възмути, че има грешка. "Как така имам грешка?" Сега ще ти обясня, ти @#$%@^^ (не се чете)! Озверявам от тъпи въпроси, зададени в 7 сутринта. Докато намръщен търках зъби пред огледалото, в главата ми самотна се завъртя мисълта да си купя най-накрая един мобилен телефон, а домашния да разкарам през две стаи в трета. Да ама не! Решил съм, че ще си купя "слушалка" тогава, когато започнат да ги дават по един лев, или когато ще си плащам разговорите като от нормален цифров телефон, без никакви надути такси. Такова е положението в Германия и в други страни, такова ще стане и тук някой ден и аз съм решен да го дочакам.

Какво друго ми остава докато чакам? Мога да си взема пейджър. Край на досадни обаждания от непознати. Край на разговори с хора, с които не искам да говоря. Няма сметки за телефон, само фиксирана такса, при това не много висока. И без това повечето ми разговори са еднопосочни, по-скоро съобщителни, от вида "пием бири еди къде си", "довечера сме в клуб хххх", "нали не забрави да полееш цветята", опс, това последното май не беше за мене :). Освен това, не съм видял надпис "изключете си пейджърите", а с мобилен телефон - в рейса не може, в киното не може, в училище не може, в банката! не можело също. Че то пушенето е по-разрешено, май?

Като поразучих нещата, оказа се, че има и други екстри - цитирам: "Ако си pc-м@ниак, ако висиш в чат-а и браузваш в net-а, ако се интересуваш от хардуер или софтуер, за теб са новите безплатни инфо-рубрики на Мобипейдж. Активация срещу еднократна такса от 3 лв. в офиса ни в София". Всякакви новини от тези области пристигат на пейджъра през определени периоди от време, както и адреси на интересни Web страници или съобщения от други хора - свързани с темата "Хардуер, Софтуер, Игри".

На какво друго можем да разчитаме, ако сме притежатели на пейджър? Ето някои от услугите, предлагани от Мобипейдж:

- Alfa поща - Желаещият да изпрати съобщение избира 0179 + номера на пейджъра и чува поздрава на собственика (като при телефонен секретар). До една минута след оставянето на съобщението системата го насочва към оператор, който го прослушва, въвежда и изпраща на клиента. Предаването е по-бързо и по-лесно, отколкото прякото диктуване на оператора. Съобщението се изписва на екрана на пейджъра и освен това се пази в телефонния секретар 1 час и при желание може да бъде прослушано от собственика през този период от време.

Това предполагам повечето от вас го знаят. Не знам дали сте се сещали обаче, че възможността да записвате съобщения, който да се чуват от всеки, решил да ви остави бележка, може да се използва не само за поздрави. Може да запишете съобщение "заминавам на море за 2 седмици", или "правя купон в бл. XX", "днес няма да мога да играя зает съм" и каквото още се сетите.

- e-mail to pager - На пейджъра си можете да получавате кратки e-mail съобщения (до 200 символа), адресирани до xxxxxx@mobipage.bg, където xxxxxx е номерът на пейджъра. По този начин можете да получавате и SMS съобщения от GSM апарати. Услугата е безплатна.

Удобството тук е безспорно. Всъщност така спокойно можете да получавате съобщения от Щатите примерно, или от където и да е другаде - човекът изпращач трябва да има достъп до Интернет или до GSM апарат (евентуално ако е извън страната ще му трябва роуминг). Възможно е също, ако имате e-mail адрес в Yahoo, Hotmail, Dir.bg, Abv.bg и много други, безплатно да получавате на пейджъра си известие (нотификация) всеки път, когато нов e-mail пристигне в пощата ви. Съобщението съдържа адреса на подателя, датата и часа на получаване и темата на писмото.

- Изпращане на съобщение чрез Интернет - не е задължително да се звъни на някакъв телефон за да се изпрати съобщение - това може да се направи и от http://www.mobikom.com/mobipage/page_bg.html

- Безплатни инфо рубрики - освен гореспоменатите рубрики за хардуер, софтуер и игри, има и такива за почитателите на спорта, както и програми на кината, прогноза за времето и други.

- Групов номер - за едновременно изпращане на едно съобщение до няколко получателя. За съжаление тази услуга е платена (не ми стана ясно за какво трябва да плащам месечна такса за тази услуга, при условие че пускането и е въпрос на проста настройка и след това няма нужда от никаква поддръжка).

- Предварителна поръчка - това е възможността предварително да поръчате съобщение в операторското бюро, което да бъде изпратено на определена дата в определен час - за да се подсетите да свършите нещо - среща, рожден ден, каквото се сетите. Може да поръчате да ви се изпратят съобщение "ти си най-добрия на counter-strike", макар и да не е точно така :)).

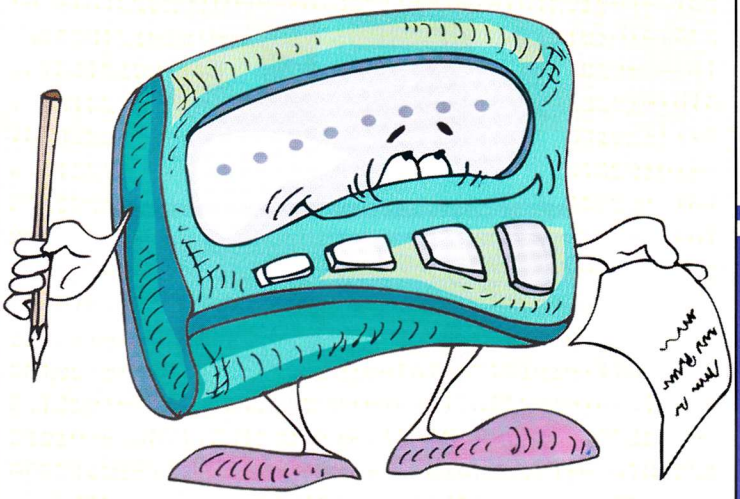
За написването на тази статия на автора не му е платено нито от Мобипейдж, нито от някъде другаде. Дали ще си купите пейджър или не си е ваша работа - моята беше да ви разкажа какво може да очаквате ако предприемете тази постъпка.

P.S. Само за едно се чудя... Дали в казармата позволяват да си носиш педжъра? Това е особено важен въпрос за мен, с оглед на предстоящото ми посещение в тази организация. Защото ако не може, май покупката ще се отложи с половин година... Пък до тогава знае ли човек - може да пуснат "слушалките" по 1 лев!

FonManiac

нова безплатна услуга

EMAIL 2 PAGER



Получете кратки e-mail съобщения директно на Вашия пейджър на адресXXXXXX@mobipage.bg, където XXXXXX е номер на пейджъра ви!

Бъдете информирани

Получете нотификация, на Вашия пейджър, когато пристигне нов e-mail в пощенската ви кутия!

Получете SMS

За повече информация:
Тел.: 02 974 40 66, 974 40 88
Факс 02 974 41 33
E-mail: mobipage@mobikom.com

МОБИПЕЙДЖ

PROGRESS CAD R&D Centre Ltd. BDS EN ISO 9001:1996 Certified Company Dell Distributor since 1990 with more than 4000 installations and Microsoft Certified Partner (MCP).

Dell is now the N1 computer systems company in the world

Brand Computers - For Real Gamers

Dell Dimension L700c

927$

/excluding VAT/

Intel® Celeron™ 700 Mhz with 128K cache
64MB SDRAM
20GB Hard Disk Drive
Intel® i810 Direct AGP Video with 4MB VRAM
48x internal CD-ROM drive
Creative Labs SB 64v Sound Card
Dell Stereo Speakers
10/100 Mb Network Card
Slimline Keyboard & Microsoft PS2 Intellimouse
Microsoft Windows 98 & Microsoft Works Suite 2000
17" Dell Value FST Monitor

Built to ISO 9001 Standards
One-year free access to Internet
Three year warranty valid for coutries of Central and Eastern Europe, Middle East and Africa
+ CD English-French-German-Russian-Bulgarian Vocabulary of IT Standardized Terms

Dell PCs use genuine Microsoft Windows
http://www.microsoft.com/piracy/howtotell

Dell Dimension 4100

1455$

/excluding VAT/

Intel® Pentium® III 933 Mhz with 256K cache
128MB SDRAM
20GB Hard Disk Drive
32MB NVIDIA 15 GeForce 2 GTS Videocard
48x internal CD-ROM drive
Creative Labs SB Live Value 1024 Voice Sound
Altec Lansing ACS 340 Speakers
10/100 Mb Network Card
Slimline Keyboard & Microsoft PS2 Intellimouse
Microsoft Windows 98 & Microsoft Works Suite 2000
17" Dell Monitor

From Progress
Office: Sofia 1574, 69A "Shipchenski Prohod" str.
For contacts: Sofia 1113, p.o. 112
Tel.: 02/705-257, 02/702-119 **Tel./fax** 02/973-38-53
Service: 02/704-159, 709 111
e-mail: cadrd@progress.bgnet.bg; **web:** http://progress.bgnet.bg

Service and Sales Centres for Highly Qualified Assistance

Blagoevgrad - INFOTECH GSM 088/560-835, 032/45 53 38
Sofia - PROGRESS 02/704-159 **Burgas - INFOSTAR** 056/683-087
Varna - VIZICOMP 052/600-380 **Plovdiv - DANINA-G** 032/631 251
Russe - LINKSYS 082/226-519 **V. Tarnovo - PRIM VT** 062/642-926
Pleven - EIB SOFT 088 336-246 **St. Zagora - INTERNET GROUP** 042/601-101
Dobrich - "Vizicomp - Dobrich" 058/2 62 57

Intel Pentium III is a trademark or registered trademark of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. Dell, the Dell logo and Dimension are either registered trademarks or trademarks of Dell Computer Corporation. Oracle is a registered trademark of Oracle Corporation. Microsoft, Windows, Windows NT are registered trademarks of Microsoft Corporation. The shown above picture is for illustration purpose only and it was taken from www.dell.com web-site.

париж лондон берлин виена софия брюксел мадрид стокхолм

международната дебитна карта

тя се грижи за вашите пари

Банка ДСК

париж лондон берлин виена софия брюксел мадрид стокхолм